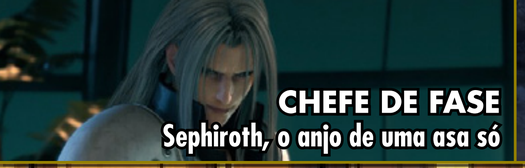


CHEFE DE FASE
Sephiroth, o anjo de uma asa só

CAVERNA DO SABER
Desvantagens para Tormenta20

PERSONAGENS EXÓTICOS
Algumas possibilidades de Tormenta20

DICAS DE MESTRE
Comidas pra encher a pança!

CONTO
Este Mundo Tal Como É

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 156

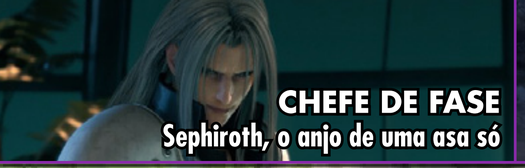
TOOLBOX
CRIANDO UM ESQUELETO!

TESOUROS ANCESTRAIS
VOCÊ TEM MEDO DE QUÊ?

RESENHAS
VELOCIPASTOR • CONTOS DO LOOP • SCOOBY!

STREETS OF RAGE

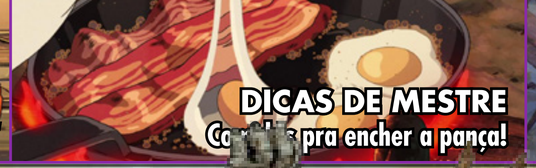
Pancadaria liberada nas ruas de 3D&T



CHEFE DE FASE
Sephiroth, o anjo de uma asa só

CAVERNA DO SABER
Desvantagens para TORMENTA20

STREETS OF RAGE
Ande e dê porrada pelas ruas em *3D&T*



DICAS DE MESTRE
Co[illegible] pra encher a pança!

CONTO
Este Mundo Tal Como É

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 156

TOOLBOX
CRIANDO UM ESQUELETO!

TESOUROS ANCESTRAIS
VOCÊ TEM MEDO DE QUÊ?

RESENHAS
VELOCIPASTOR • CONTOS DO LOOP • [illegible]OL

HERÓIS EXÓTICOS EM T20

Aventureiros diferentes para o maior RPG do Brasil

PING-PONG

Primeiro, vou começar esse editorial destacando o apoio maravilhoso dos fãs de *Tormenta20* na pré-venda do livro. Graças a vocês, *T20* é ao mesmo tempo o primeiro e o quarto projeto mais bem-sucedido da história do Catarse! Vocês se superaram!

Para comemorar a ocasião e incentivar os atrasados, fizemos uma mega live na Twitch no último dia da campanha, com convidados como **Pedrok** e **Flavia Gasi**, discussões sobre regras, podcast ao vivo e uma edição especial da *Toolbox*, de **Leonel Caldela**, respondendo perguntas da galera. Eu tava lá só de intrometido mesmo.

E aí entre as dúvidas dos nossos queridos espectadores, surgiu uma pergunta que eu realmente não me lembro qual foi, e por algum motivo eu respondi que RPG, por mais estranho que pareça, é igual ping pong. E é mesmo.

Vamos desconsiderar que a versão informal do tênis de mesa exige apenas dois jogadores. Ou melhor, esqueça a relação entre grupo e mestre e pense só na sua relação com o mestre, assim a gente não se distancia demais da minha análise de mesa de bar de esquina (hoje sem mesa, sem bar e sem esquina). Digamos que se trata de uma partida amistosa de ping pong, como são ou deveriam ser amistosas as sessões de RPG.

Se nenhum dos dois souber jogar, alguém vai errar a bola, o outro também, vocês vão trocar o que descobrirem e uma hora a coisa engrena. Se os dois adversários têm níveis iguais, os resultados devem alternar, chutando aqui uma estatística sem base científica, mas o importante é que as forças se equivalem. Agora, se um dos dois for muito melhor que o outro... aí temos duas alternativas: ou o craque humilha o amigo de novo e de novo (e provavelmente quem perdeu não vai ter muita vontade de jogar) ou ele — em nome da cordialidade e da esperança de continuar tendo um parceiro— diminui um pouco seu próprio nível. Claro, não precisa deixar o outro ganhar, seria ridículo, mas ir com mais calma, ensinar os macetes e ir aumentando a dificuldade conforme o tempo passa seria o ideal.

No RPG também deve ser assim, para mestres *e* jogadores. O mestre que puxa o jogo além da conta porque conhece todos os monstros e táticas, humilha o grupo e perde seus jogadores. O jogador que ignora o nivel de conhecimento do mestre e comba até o osso (a gente não vai cansar desses trocadilhos), vai destruir inimigo atrás de inimigo, a história, a campanha, e possivelmente o companheiro que antes estava disposto a sentar atrás do escudo.

Ou seja: quem sabe mais deve ajudar quem sabe menos, até que ambos cheguem num nível confortável para se desafiarem cordialmente.

Como dois jogadores de ping pong.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Glauco Lessa, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marcelo Grisa, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Guilherme Sommermeyer, Henrique DLD, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro Zambi

Fundo de tela: Henrique DLD

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Sua última chance de participar de Tormenta20!

6 Pergaminhos dos Leitores
Tem até adaptação nestas cartas!

10 Resenhas
Velocipastor, Contos do Loop, Scooby!

13 Sir Holand
A falha crítica não perdoa ninguém!

14 Dicas de Mestre
A importância da comida no RPG!

22 Streets of Rage
A porradaria de rua está de volta em *3D&T* e *Karyu Densetsu*.

34 Toolbox
Construido um esqueleto osso por osso.

40 Gazeta do Reinado
O triste fim de um deus (sim, é spoiler)!

42 Caverna do Saber
É hora dos personagens fracotes!

46 Conto
Este Mundo Tal Como É, por Davide Di Benedetto e Marcelo Grisa.

74 Gabinete de Saladino
Os filmes para você *não* ver.

78 Heróis Exóticos
Cinco personagens inovadores para *Tormenta20*.

90 Encontro Aleatório
Elaborando um conceito de personagem.

94 Pequenas Aventuras
Morte e renascimento da fênix!

96 Chefe de Fase
Sephiroth (a musiquinha tocou na cabeça, né?)!

102 Tesouros Ancestrais
De que seu personagem tem medo?

106 Amigos de Klunc
Klunc se distancia de amigos a cada 30 dias!

112 Extras
Making of da capa!

A CAPA

Henrique DLD pode ter feito poucas ilustrações para a *Dragão Brasil*, mas você vai notar que ele ajudou a construir a atual face de *Tormenta* no novo livro básico.

Aqui, a tarefa não foi diferente. Ao ser escalado para ilustrar personagens criados por **Leonel Caldela**, Henrique deixou claro que é osso duro de roer. E veio para ficar.

Notícias do Bardo

É hora de respirar, ficar em casa e ler

Em *Rios de Prata*, o rei anão Bruenor e o elfo negro Drizzt exploram o mundo de *Forgotten Realms*

LEITURAS CLÁSSICAS

Junho foi o mês de #Tormenta20 — de novo. Mas, com o fim da pré-venda, a Jambô Editora retoma outros lançamentos.

É o caso dos romances de *Dungeons & Dragons*. No momento, a editora está com duas séries em andamento — *Crônicas de Dragonlance* (famosa entre o público veterano por já ter sido lançada no Brasil) e *A Lenda de Drizzt*.

Esta última narra as aventuras do elfo negro Drizzt Do'Urden, talvez o mais icônico dos personagens de *Forgotten Realms*, o principal dos vários mundos de *Dungeons & Dragons*. Nos Estados Unidos, a série conta com mais de 30 títulos, sendo uma das maiores sagas de fantasia épica já publicadas. No Brasil, os primeiros livros também já haviam sido publicados, mas agora a Jambô está trazendo a série completa e na ordem cronológica das histórias. Os primeiros livros publicados (*Pátria*, *Exílio* e *Refúgio*) traziam a origem de Drizzt no Subterrâneo. Com *Rios de Prata*, o lançamento deste mês, é hora de continuar a jornada do elfo negro, desta vez pela superfície de Abeir-Toril. O título não é original no Brasil, mas a edição da Jambô traz capa, tradução e projeto gráficos inéditos. Para quem quer uma história de aventura empolgante, é uma ótima pedida! O livro em breve estará disponível no **site da editora**.

E quanto a *Tormenta20*? Ainda em junho todos os apoiadores — da campanha original e da pré-venda — receberão novidades, com mais conteúdo do livro básico e acesso a recompensas digitais. A entrega do livro completo digital está marcada para julho. Já o início das entregas físicas, para agosto.

Defesa rápida

Escrito por **Julio Matos** (*Goddess Save the Queen*) e **Fabiano Saccol** (*Última Fortaleza*), *UED – United Earth Defense* é um RPG brasileiro focado em sobrevivência numa terra pós-apocalíptica. A escassez é representada na própria mecânica do jogo, em que dados uma vez usados são descartados, podendo ser recuperados apenas quando os jogadores têm a chance de se reestocar. O próprio jogo está bem escasso, quase um item de colecionador.

O coletivo Secular Games decidiu resolver isso disponibilizando duas versões do jogo. **A Aurora da Resistência** é UED em uma única página, para jogos mais ágeis e com menos preparação. Caso queira realmente mergulhar no mundo depois do fim, pode optar pelo **livro básico completo**.

O oitavo jogador

A editora New Order começou a pré-venda do RPG *Alien*. Baseado na franquia de filmes capitaneada por **Ridley Scott** e com as icônicas criaturas de **H.R. Giger**, usa o mesmo sistema de *Mutant: Ano Zero*, *Forbidden Lands* e *Tales from the Loop*. Brutal e inclemente, não é como se *Alien* tratasse todos os jogadores como Ripleys…

Caso queira enfrentar xenomorfos (ou ser caçado por eles), a pré-venda está rolando na **loja da New Order**.

Chuva de lagartos

Monstro nunca é demais em sistema nenhum.

Eles podem servir como ganchos de aventuras, como obstáculos e como elementos importantes para reafirmar o cenário ou o gênero desejados.

Os mestres do sistema rápido, furioso e divertido *Savage Worlds* vão se alegrar com o lançamento do *Guia de Herpetologia Fantástica*, com toda sorte de répteis para emboscar aventureiros em pântanos. Os jogadores, por outro lado, podem não gostar tanto…

O *Guia* está disponível para download gratuito para aqueles que se **inscreverem por e-mail**.

O sinal que mata fascistas

Um dos melhores jogos de 2018 está passando por uma tremenda promoção! *SIGMATA: This Signal Kills Fascists*, de **Chad Walker** (*Cryptomancer*) é um RPG cyberpunk no qual os jogadores assumem o papel do Receivers ("recebedores", numa tradução livre), a vanguarda superpoderosa da Resistência contra um regime totalitário.

Esses poderes só estão disponíveis quando os Receivers estão dentro do alcance de um sinal de rádio FM. Tanto uma maldição quanto uma benção, os poderes os tornam alvos para um governo brutal, mas também permitem que façam a diferença.

SIGMATA: This Signal Kills Fascists está disponível no **DriveThruRPG** no modelo pague-o-quanto-quiser. Mas corra que é por tempo limitado! O jogo, em inglês, ainda não possui previsão de lançamento em português.

Festa no YouTube!

A pré-venda de *Tormenta20* acabou depois de muito sucesso, e para comemorar, suas últimas horas foram marcadas por uma maratona no YouTube!

Se você perdeu, ainda pode ver cada minutinho no **canal da Jambô no YouTube**! Você não vai querer perder a **Flávia Gasi** falando sobre deuses na fantasia e o **Guilherme Dei Svaldi** ameaçando um strip-tease…

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações atormentadas, amados apoiadores! Aqui fala o Paladino, a única classe básica que responde seus pergaminhos todos os meses. Mas olha só, *Tormenta20* está entre nós, e recebemos um montão de e-mais com dúvidas sobre regras. Vamos lá!

— Opa-opa, não tão rápido, Palada. EU não acabei de ler meu livro básico e também quero brincar!

— Tá, tudo bem. Falta muito?

— Ahn, estava curtindo estes desenhos bonitinhos dos cinco autores...

— AINDA ESTÁ NO PREFÁCIO?! Desculpa aí, mas vou começar sem você!

— Nhé, chatão!

Poderes de Guerreiro

E aí, Paladina e Paladino! Aventureiro novo na quebrada, Gabrian Barrington a seu dispor! O novo Tormenta20 *está incrível, cheio de oportunidades para aventureiros como eu. Aproveitando que meu Antigo Mestre está olhando para o lado, me ajudem com umas dúvidas sobre o guerreiro, por favor:*

***1)** O Golpe Demolidor pode combinar com Quebrar Aprimorado para causar o dano dobrado na criatura, caso destrua sua arma? E se eu usasse um Ataque Especial para quebrar a arma, ganharia esse bônus na criatura também? Gastaria PM de novo?*

***2)** Uma katana é uma arma de uma mão exótica que serve como arma marcial de duas mãos. Mas isso é apenas para o propósito de proficiência, ou para todos os propósitos, como o uso do poder Ataque Pesado e o poder de guerreiro Destruidor?*

***3)** Para um Golpe Pessoal que o mestre permita o uso de Efeito Mágico, qual seria o atributo para a CD de resistência da magia? O mestre decide?*

***4)** Um Guerreiro com Ataque Extra e Ambidestria pode fazer um ataque com cada arma, totalizando 4 ataques?*

Ops, o Antigo Mestre chegou mandando largar o pergaminho e treinar. Então isso é tudo por enquanto. Obrigado e espero ver a ficha de vocês para T20 algum dia. Valeu!

Gabrian Barrington de Bielefeld

Muito agradecido por seu e-mail, bom Gabrian! Vamos tentar ajudar com seus comb... aham, suas táticas de combate.

1) O poder de guerreiro Golpe Demolidor causa dano dobrado apenas contra objetos. O poder geral Quebrar Aprimorado permite fazer um novo ataque contra um adversário após quebrar sua arma, com os mesmos bônus de ataque e dano, mas neste caso o dano não será dobrado. A habilidade de guerreiro Ataque Especial aumenta o dano de um único ataque quando você gasta pontos de mana; como Quebrar Aprimorado oferece um novo ataque contra o portador da arma, você teria que gastar PM novamente para este segundo ataque.

2) Uma katana empunhada com as duas mãos, para todos os efeitos, é considerada uma arma de duas mãos. Ela se qualifica para o poder geral Ataque Pesado, o poder de guerreiro Destruidor e quaisquer outros.

3) A escolha final pertence ao mestre. No entanto, por ser um ataque de guerreiro, nossa sugestão é que a dificuldade seja baseada em Força para ataques corpo a corpo, ou Destreza para ataques à distância.

4) Atenção aqui: todo personagem pode fazer apenas UMA ação padrão por rodada. Uma ação de ataque é uma ação padrão. O poder de guerreiro Ataque Extra permite fazer um ataque adicional com a mesma ação de ataque. Da mesma forma, o poder de guerreiro Ambidestria também permite fazer dois ataques com a mesma ação de ataque. Nenhum destes poderes concede outra ação de ataque. Assim, você pode combinar ambos (acumulando custos e redutores) para um total de 3 ataques, mas não 4.

— Uau, o guerreiro está MUUUITO melhor que na versão antiga!

— Hein? Já chegou nessa parte?!

— Você que é devagar. Não lê nem três livros por semana.

— SOU UM HUMANO NORMAL!

Lutador Aberrante

Nobres Deuses Maiores, rogo por suas infinitas sabedorias e ilumine minha mente que se encontra turva em tal questionamento em Tormenta20.

Lutador (habilidade Briga) usando o poder Armamento Aberrante (manopla). Em sua descrição, Armamento Aberrante diz que o dano é da arma. Mas a manopla, em sua descrição, diz que considera ataque desarmado. Então o dano seria da manopla, ou por Briga?

Kalil da Silva Galvão

Caro Kalil. Um ataque com manopla é sempre considerado um ataque desarmado. Enquanto um soco normal causa dano não letal, uma manopla causa dano letal. A habilidade de Briga do lutador permite escolher livremente entre dano letal e não letal (algo que ele não poderá fazer usando manoplas). Ele causará o dano de sua habilidade Briga (que começa 1d6 e aumenta conforme seu nível), não o dano da manopla (1d4).

O poder Armamento Aberrante permite produzir uma arma de corpo a corpo que seu personagem saiba usar. Essa arma é tratada como uma peça comum — exceto que seu dano aumenta quando você tem outros poderes da Tormenta. Se um lutador usa uma manopla produzida com este poder, o dano desarmado aumenta +1 passo (veja a Tabela 3-2: Dano de Armas) para cada outros dois poderes da Tormenta que ele tenha.

— Muito interessantes esses poderes da Tormenta. Quanto mais você tem, mais eles se acumulam, para representar a tentação e corrupção da Tormenta.

— Ei, mas isso é quase na metade do livro! Já leu tudo isso?

— Afe, Palada, que lerdeza! Tem que parar de ler só mangás!

— Não é culpa minha, *One Piece* não acaba nunca!!

Obrigações de Arsenal

Saudações, Paladino e Paladina! Aqui quem fala é Bompalin Kaputz, Líder da Irmandade do Punho de Ferro. Venho neste pergaminho sanar algumas dúvidas que estão a atormentar as mentes de meus "Irmãos" devotos da Divindade Patrona da Guerra em Voga, e que não sabem como agir em relação às curas em combate.

Segundo as leis de Arsenal, um Clérigo da Guerra é impossibilitado de usar magias de cura enquanto está em combate. A perícia Cura não é, obviamente, uma magia de cura, mas ainda seria uma cura em combate.

Segundo meus colegas, usar a perícia cura seria algo comparável a deslocar o dedo (no game Far Cry) ou ao Kylo Ren (Star Wars Episódio VII), dando socos na "pancinha" para tentar retardar o sangramento na luta final contra a Rey (ou o Finn... não lembro direito XD). Essa ação iria apenas retardar o problema (sangramento, membro quebrado ou deslocado) e não iria necessariamente tirá-lo do combate, muito pelo contrário.

Por favor, Paladinos, ajudem-me nesta lancinante dúvida!

Bompalim Kaputz, Armeiro Líder da Guilda, Irmandade do Punho de Ferro

Caríssimo Bompalim, temos boas notícias para seus irmãos de armas.

As Obrigações & Restrições de Arsenal vistas no atual *Tormenta20* estão desatualizadas. São iguais às de Keenn, vistas na versão playtest do jogo — quando na verdade mudaram. Arsenal não é contra a cura em combate (ele próprio venceu uma de suas maiores batalhas, contra o Paladino de Arton, recorrendo a curas mágicas). Como se sabe, Arsenal acredita em sempre encontrar condições de vitória e, quando não existem, criá-las. Assim, seus clérigos agora podem usar curas mágicas livremente.

Mas então, quais são as verdadeiras Obrigações & Restrições de Arsenal? Neste período de transição, elas não existem. Deus Arsenal está de bom humor, gozando o merecido descanso no antigo trono de Keenn, desfrutando um bom vinho. Suas O&R serão reveladas e impostas apenas quando chegarem na versão final do livro básico *T20*. Até lá, façam como Arsenal e aproveitem!

— Palada, olha que legal! Agora você pode usar cura mágica!

— Hum... é mesmo... legal, né...?

— Ah. Você não tem.

— Nope.

Um Deus, Um Estilo

Grande Paladino, por favor sane minhas dúvidas sobre as regras T20:

***1)** Um personagem que se encaixe nos adoradores típicos de diferentes deuses pode ser devoto de mais um deus, desde que siga suas Obrigações e Restrições? Um paladino do bem pode ser devoto de um deus que ele enquadra como adorador típico, mas que não está presente na lista de divindades dos paladinos (por exemplo, Allihanna ou Tenebra)?*

***2)** Um personagem pode receber o benefício de mais de um estilo de combate ao mesmo tempo? Por exemplo, um cavaleiro poderia usar o Estilo Encouraçado e o Estilo de Duas Mãos? Um ladino poderia usar o Estilo de Duas Armas e o Estilo de Arremesso para arremessar duas adagas?*

***3)** Um druida que assume uma Forma Selvagem símia, como um gorila, poderia usar armas no lugar de sua pancada? Se ele for multiclasse lutador, poderia usar Rajada de Golpes em sua forma selvagem? Em caso positivo, o dano seria sua pancada ou seu ataque desarmado?*

***4)** Um golem afetado pelo dano constante de uma magia de seu elemento, como um golem de espírito elemental fogo afetado por uma* Lança Ígnea*, vai receber cura constante pela duração da magia? E se a magia tiver duração sustentada?*

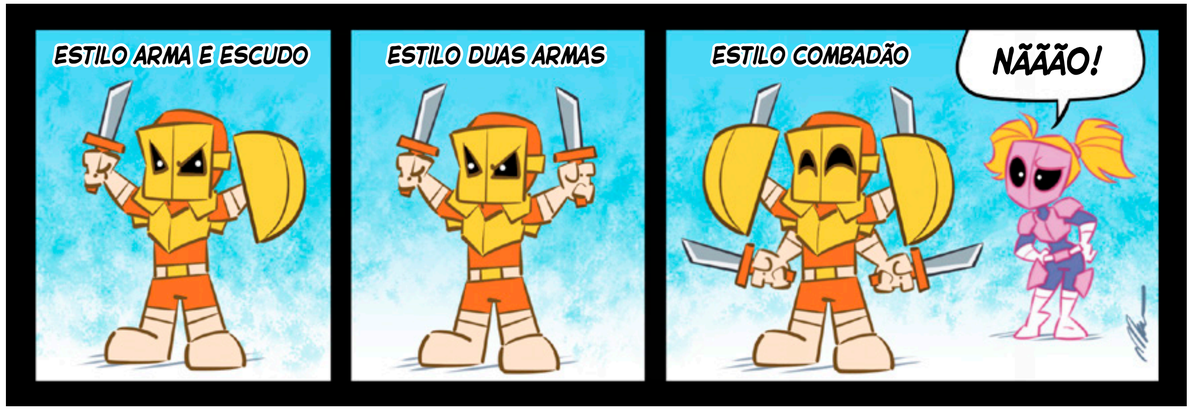
***5)** Sustentar magias ofensivas quebra o efeito de magias como* Invisibilidade *e* Santuário*, se estas forem lançadas depois da conjuração da magia ofensiva?*

Az'zad, Mago Octogenário

Vamos lá, mago implacável!

1) Não, em ambos os casos. Ser um verdadeiro devoto (com poderes) exige dedicação exclusiva a uma única divindade. Você pode escolher apenas um deus como seu patrono. Da mesma forma, paladinos podem ser devotos apenas das divindades que aparecem listados na habilidade Abençoado. Um paladino do bem não é devotado a uma única divindade e, portanto, não pode ter poderes concedidos.

2) Estilos são um grupo especial de poderes de combate. Um personagem pode possuir vários estilos, mas nunca utilizar mais de um ao mesmo tempo — em filmes de artes marciais, ou mesmo na vida real, cada estilo envolve sua própria postura e movimentos, não podendo ser misturado com outros.



3) Como diz a descrição da habilidade, na Forma Selvagem você não pode atacar com armas ou lançar magias (gorilas não possuem polegares opositores, não podem manusear armas como outras raças inteligentes). Ataques naturais são considerados armas leves; portanto, não contam como ataques desarmados e não podem ser combinados com Golpe Relâmpago e outros. Se você tem níveis de druida e lutador, causará dano com armas naturais quando estiver na Forma Selvagem, e dano por Briga quando estiver na forma normal.

4) Sim. Sempre que exposto a dano mágico relacionado a seu elemento, um golem cura metade desse dano. Mesmo dano contínuo como uma *Lança Ígnea* ou uma magia sustentável ainda vai curá-lo.

5) Você não pode conjurar magias como *Invisibilidade* e *Santuário* caso já esteja mantendo uma magia ofensiva de duração sustentada.

— Ah sim, as magias agora também são muito melhores e mais claras.

— QUÊ?! Vai me dizer que já acabou de ler as magias?!!

— Sim, foi mais rápido porque elas têm letrinha miúda.

— MAS ISSO SÓ PIORA TUDO!!!

LENDAS LENDÁRIAS

Baú Desafiador

Jogamos uma versão de "Sob os Céus de Vectora", narrada pela Camila Gamino no Grupo (Secreto) do T20 *no Discord. Perto do final, entramos em um aposento que parecia vazio, exceto por um baú.*

— Cuidado! Pode ser um mímico!

— Sim, é melhor ter cuidado. Aventureiros iniciantes podem morrer fácil para um mímico.

— Atira uma flecha nele.

— Não, atira uma pedrinha.

— Se fosse um mímico, tu reagia a uma pedrinha?

Muito debate depois, o paladino anão (EU) e a dahllan druida (Lírio) resolvemos arrebentar logo o baú. Após meia hora de discussão, eis que era apenas um baú com algumas poções.

Após passar por um grupo de zumbis chegamos ao chefe final, um elfo mago. Começou o combate, o nobre causou 21 pontos de dano com um crítico, levando metade da vida do chefe. Outros dois jogadores fizeram seus ataques, e o mago finalizou o vilão com duas Setas Infalíveis de Talude*, ainda na primeira rodada (e sem o meu paladino anão sequer atacar).*

Ou seja, foi mais rápido lidar com o chefe final que com o baú.

Daniel Duran

Lugar de Descanso

Antes de entrar na estalagem, o grupo decide fazer um short rest *na porta. Eis que sai o taverneiro e se depara com um elfo, um humano e um meio-orc sentados na porta de seu estabelecimento.*

— O que estão fazendo aqui?

— Descansando pra poder entrar na estalagem.

O taverneiro, preocupado: "Se estão descansando aqui, O QUE DIABOS PRETENDEM FAZER NA ESTALAGEM?!"

Pablo Pochmann

.....

Zorg (trog, arcanista, assistente de laboratório), indagado se ajudaria Sir Tutanus (osteon/cavaleiro) a vingar-se de seu assassino, responde prontamente:

— A vingança nunca é plena, mata a alma e envenena. E de veneno, eu entendo. Topo!

Victor Guimo

.....

A elfa druida (personagem nova) explica ao grupo sua chegada:

— Eu seguia por estas cavernas quando encontrei sinais estranhos, profanos. Eram sinais de Tereza.

E o grupo grita em uníssono:

— TENEBRA!!!

Jefferson Tadeu Frias

VELOCIPASTOR

“Me transformar no quê? Não acredito em dinossauros”

Depois de sofrer uma grande perda, um pastor viaja pelo mundo (ou melhor, para a China) para reencontrar sua fé, mas acaba recebendo um amuleto.

Mas o objeto traz a maldição de o transformar involuntariamente em um velociraptor. Com seu poder, o homem de fé começa passa a combater o crime e lutar contra ninjas.

Com essa sinopse, *Velocipastor* até parece um filme legal, uma daquelas produções de baixo orçamento, tão ruins que ficam boas... mas não é nada disso. Sim, é um filme de orçamento muito baixo, com nenhum nome conhecido como ator, diretor ou na área técnica. O pseudorroteiro é uma desculpa para mostrar uma piada mais ou menos por toda a duração, a de um padre que vira dinossauro, com diálogos péssimos e desconexos.

Na mesma cena você tem atores que tentam ao máximo levar a sério a coisa toda e outros que claramente não sabem o que estão fazendo ali. Por exemplo, os pais do pastor parecem achar que estão fazendo um comercial de margarina ou algo assim.

A história (além do que foi descrito ali no começo) não vai a lugar algum, mostra mal os personagens e, de repente, surge com um plano diabólico de um grupo de ninjas traficantes de drogas para fazer todo mundo virar católico. O que, evidentemente, o pastor-dinossauro vai enfrentar como ápice da história.

No meio do caminho, o pastor salva e fica amigo de uma prostituta, que o ajuda a usar “seus poderes” apenas para matar pessoas malvadas. Mas isso deixa o outro padre da paróquia preocupado, achando que seu colega está agindo de forma estranha, o que faz com que ele acerte para que um antigo amigo faça um exorcismo.

Claro que não funciona.

O mais importante é mencionar que tudo é muito horrível no sentido ruim da coisa. As piadas visuais são péssimas e lentas, muita coisa é forçada para ficar engraçada, o que justamente acaba tirando toda a graça. Além disso, o roteiro e os diálogos forçam preconceitos e ideias bestas para tentar fazer humor, como o padre dizer que não acredita em dinossauros, ou a prostituta falar que está “estudando Direito, mas ninguém se surpreende com isso”.

O filme fala de um pastor católico que vira um velociraptor, mas parece ter sido escrito por alguém que nunca viu um pastor na vida, não sabe nada de catolismo, dinossauros ou artes marciais. Os ninjas do filme facilmente estão entre os menos ninjas do cinema. A transformação do pastor em velociraptor (ou dinossauro, ou tiranossauro anão, ou seja lá o que for aqui), além de acontecer só uma vez, é horrenda e muito mal feita, num nível de vergonha alheia jamais vista.

Os memes e gifs que rodaram pela internet certamente são as partes mais legais do filme, e entre essas cenas há uma demora tediosa que não se justifica.

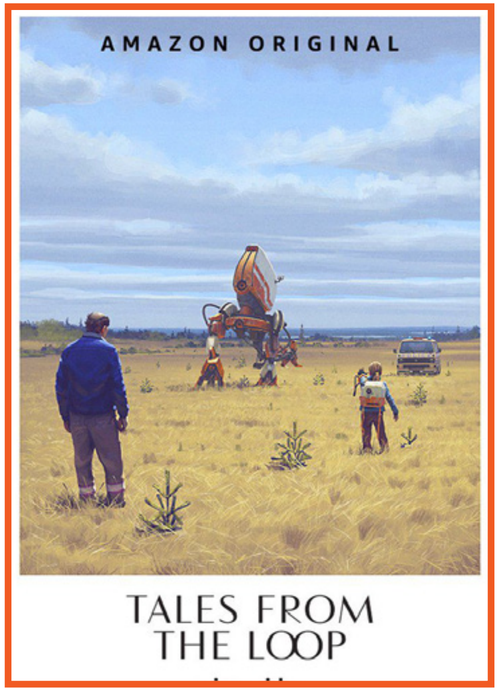
Você foi avisado!

ROGERIO SALADINO

CONTOS DO LOOP

Ousadia em forma de ficção científica

Contos do Loop, como diz o meme, “é muito *Black Mirror*”.



Usa o mesmo formato de antologia da famigerada série com histórias episódicas e isoladas — embora aqui os episódios se conectem! A diferença é que enquanto *Black Mirror* afunda em crítica social foda, e parece desesperada em culpar o celular e a internet por todos os males da humanidade, *Contos do Loop* vai no caminho contrário e nos oferece uma visão contemplativa, melancólica, mas repleta de esperança.

A série é inspirada nas ilustrações do artista sueco **Simon Stålenhag** — sujeito que se especializou em fazer quadros retratando as paisagens nevadas de sua infância na década de oitenta. E que então resolveu enfiar lá robôs gigantes e máquinas fantásticas — por que não?!

As ilustrações deram origem a um RPG — que pegou carona em *Stranger Things* e capitalizou muito em cima da nostalgia e da premissa de crianças do barulho aprontando altas confusões.

A ousadia da série de televisão foi seguir um caminho diferente.

O tal “Loop” que a série da Amazon Vídeo faz alusão, é o nome de um acelerador de partículas onde são conduzidos experimentos no campo da física. O acelerador fica em uma cidadezinha no estado americano de Ohio, e toda a economia gira ao redor do complexo científico. Assim como nas pinturas, o mundo de *Contos do Loop* é totalmente anacrônico e retrofuturista — há telefones antigos, televisores de tubo e ausência de internet lado a lado com dispositivos que param o tempo ou levam a universos paralelos. Cada episódio envolve um dos habitantes da cidade esbarrando em alguma maravilha, e as consequências disso!

A série é habilmente dirigida e conta com atores talentosíssimos como **Jonathan Pryce** — o infame Alto Pardal de *Game of Thrones*. Seus episódios contêm histórias líricas que poderiam ter saído de um livro de **Ray Bradbury**. Elas também focam em cantos esquecidos de um mundo fantástico, lembrando o trabalho do roteirista **Kurt Busiek** nos quadrinhos, com o clássico *Astro City*. Não se trata de imaginar como seriam elementos fantásticos no mundo real, mas como nós viveríamos em tal universo!

Infelizmente, ousadia tem seu preço. Além de algumas inconsistências no roteiro, *Contos do Loop* esbarra em um sério problema de ritmo. Com histórias sem pressa e uma trilha sonora linda — mas repetitiva — perde-se muito do que poderia ter sido seu apelo pop. Pessoas que não estejam acostumadas, não gostem, ou simplesmente estejam sem paciência no momento para esse tipo de narrativa, é melhor que passem longe da série.

Por outro lado, se você é um adora ficção científica, escreve histórias ou mestra RPG, pode classificar *Contos do Loop* como “dever de casa”, em alguns quesitos.

Ensina a enxergar histórias incríveis e repletas de humanidade em personagens que tão frequentemente abandonamos em nossos mundos de ficção.

DAVIDE DI BENEDETTO

SCOOBY! O FILME

As águas-vivas vão sugar sua alma

Nesta nova animação, Scooby Doo e Salsicha desaparecem e seus amigos Daphne, Velma e Fred partem para encontrá-los!

Eles só não sabem que para isso terão que se envolver numa aventura diferente de todas as outras, com super-heróis, perseguições, vilões malignos e planos terríveis!

Marcando o início de uma nova linha de animações com os personagens Hanna-Barbera, *SCOOBY! O Filme* (*Scoob!*, no original) é todo feito em 3D computadorizado, e depois de alguns adiamentos nos cinemas, chegou direto aos canais de streaming. O longa começa mostrando os personagens quando crianças, como se conheceram e se tornaram um grupo de jovens intrometidos que frustram planos e golpes. Depois o espectador vê os amigos se separarem e é aí que começa a história toda.

Saindo da fórmula clássica de um desenho do *Scooby Doo*, aqui temos uma grande aventura, onde Salsicha e Scooby encontram o Falcão Azul e o Bionicão, e são o ponto de interesse de um vilão maligno que está reunindo artefatos específicos pelo mundo. E esse vilão é ninguém menos que... Dick Vigarista! Claro que as referências e surpresas não param aí.

Sabendo apostar na nostalgia, ao mesmo tempo que começa a colocar as diretrizes para um universo compartilhado dos personagens Hanna-Barbera (Hannabarberaverso?), a animação acerta em cheio ao utilizar todo o arsenal disponível, com piadas e detalhes ao mesmo tempo engraçados e tocantes. O jovem Salsicha mostrado como um fã do super-herói Falcão Azul desde criança, e a decisão de usar Dick Vigarista como o megavilão da história são exemplos de boas escolhas.

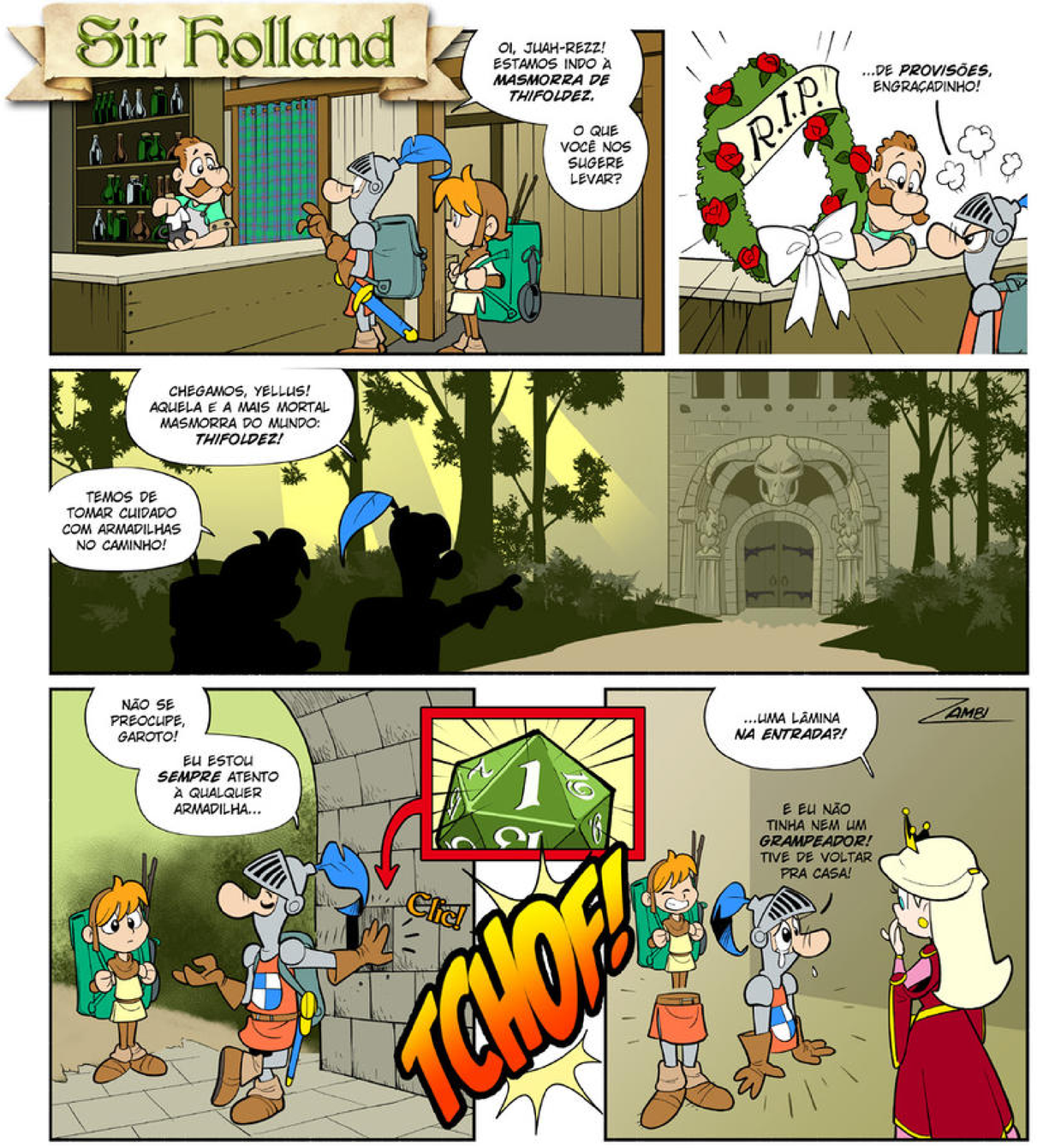
No elenco, preferiu-se novos atores e atrizes nas vozes (exceto por Scooby Doo, interpretado pelo ator original da voz, **Frank Welker**), o que gerou alguma discussão. Mas o resultado é perfeito. Os personagens são representados perfeitamente de acordo com suas personalidades, estilos e trejeitos. A abertura é uma versão em 3D da abertura clássica do desenho, e mantém a agilidade, a velocidade e o estilo meio caricato (quando necessário). Percebe-se um grande esforço de levar os elementos mais queridos da animação clássica para os tempos modernos, o que deu muito certo.

Para mostrar um novo direcionamento para as animações Hanna-Barbera, *SCOOBY! O Filme* traz uma aventura grandiosa e frenética, que pode sair um pouco (ou bastante) do que Scooby e seus amigos estão acustumados, mas é proposital. Afinal, foi pensado como um filme para o cinema, uma comemoração tanto para o fã antigo como para quem acabou de chegar.

SCOOBY! O Filme acerta em várias decisões e usar a nostalgia a seu favor de forma espetacular. Um excelente começo para um universo compartilhado com uma gama tão diversa de personagens.

E, melhor ainda, nada de Scooby-Loo!

ROGERIO SALADINO



DICAS DE MESTRE

Como a comida pode ser um ingrediente importante para uma boa aventura!

Hora da Boia!

Gatinhos e comida boa em *Monster Hunter!*

Sim! *Tormenta20* chegou! Muita coisa mudou, muita coisa ficou melhor! Mas a melhor de todas as melhores coisas é que AGORA TEM COMIDA!!!

Aham, não que fosse impossível preparar uma refeição em edições anteriores de *Tormenta*. Havia a perícia Ofício que, entre outras, podia incluir culinária (quando alguém se lembrava de colocar na ficha). E também havia... ok, praticamente era só isso mesmo.

Como em outros RPGs antigos, você tinha regras para *falta* de comida. Próprias para aventuras de exploração, de sobrevivência, em que conseguir o básico para manter-se vivo faz parte do desafio. Ou então para aqueles mestres extremamente ~~chatos~~ detalhistas, que exigem a contagem de cada ração ou odre de água — e também providenciando situações que deixavam as rações molhadas e estragadas, para ~~avacalhar~~ desafiar ainda mais a vida dos jogadores. Sim, sim, muito épico, muito emocionante, cair vítima de inanição em um mundo fantástico de demônios e dragões. Meus parabéns! Sem dúvida, as vagas em sua mesa de jogo devem ser muito disputadas! :P

Mas agora, em *Tormenta20*, tudo mudou! (Ou nem tudo, você ainda pode morrer de fome.) Nesta versão do jogo, como os apoiadores já descobriram, equipamentos mundanos preparados por artífices hábeis podem receber melhorias especiais. Essa mecânica permite a existência de itens não-mágicos bem decentes, a ponto de tornar caros e obsoletos os itens mágicos "fracos" (o que nos levou a uma discussão sobre eliminar do jogo os itens mágicos +1 e +2; apenas +3 e acima serão mantidos). Agora veja só, o mesmo deve acontecer com relação aos alimentos; sendo possível preparar receitas que concedem bônus decentes, elas também devem tomar o lugar de certos itens mágicos consumíveis, sobretudo poções.

No livro básico *T20*, a perícia Ofício inclui a categoria Culinária, que permite preparar os itens de Alimentação no capítulo "Equipamentos". Estes, por sua vez, trazem benefícios mecânicos quando consumidos (PV temporários, bônus em testes, descanso melhorado...) e incluem uma Classe de Dificuldade para preparo. Além disso, a classe inventor inclui o poder Mestre Cuca, que aumenta os bônus em seus pratos (e automaticamente tornando inventores os melhores cozinheiros no jogo). Não é ainda um cardápio de regras muito variado, mas as bases estão assentadas. Uma versão *muito* mais extensa destas mecânicas, com muito mais pratos e ingredientes, foi assinada por **Guilherme Dei Svaldi** na Dragão Brasil 145. E nem tenha dúvidas de que haverá mais e mais receitas em futuras edições da DB e acessórios *Tormenta20*.

Mas quando foi que preparar e devorar diferentes pratos tornou-se tão necessário para grupos de aventureiros?

Pizza time!

Certo, os hobbits de **Tolkien** faziam 1d6+4 refeições por dia, os elfos comiam lá seus biscoitos/bolachas lembas, e tudo o mais. Mas por quê? Em sagas épicas sobre realizar grandes jornadas, explorar ruínas profundas e combater os exércitos do mal, quem se importa com o que vai na frigideira? Por que não fazer como os antigos quadrinhos de super-heróis, em que ninguém nunca comia ou, quando o fazia, no prato só tinha uma massa amarela?

Isso mesmo, já respondi minha própria pergunta.

Jogamos games e RPGs para viver aventuras que não poderíamos na vida real. Por isso, é bem provável que um protagonista de game não seja *nem um pouco* parecido com você (alguns jogos deixam editar a cara do personagem, mas você entendeu). Ele tem treinamento, tem habilidades, poderes, magias, músculos, neurônios, armas, armaduras. Ainda assim, queremos nos identificar com ele, queremos que ele tenha algo familiar, algo que também temos. Em muitos casos, esse traço comum é apenas gostar de comida!

Tartarugas. Mutantes. Ninjas. Moram no esgoto. Combatem vilões. Você não é nada disso, não faz nada disso. Mas elas também *comem pizza*. Aí está, sucesso oitentista instantâneo.

Você consegue se lembrar do prato favorito do Superman? Do Batman? Mulher Maravilha? Super-heróis da DC Comics são mais deuses gregos que seres humanos, são idealizados, irreais, sem necessidades como as nossas. Um bom roteirista às vezes citará que Clark gosta da comida da mãe na fazenda, o mordomo Alfred às vezes consegue que Bruce coma uns sanduíches, e Diana gostou de provar sorvete. Na Marvel, onde super-heróis foram um pouco mais humanizados e ganharam problemas mundanos, o Homem-Aranha até pode ser visto comendo um hambúrguer ou pedaço de pizza enquanto vigia um beco, grudado à parede. Ainda assim, é algo raro no gênero.

A coisa é bem diferente em anime e mangá, claro. Talvez nem todos — duvido que alguém se lembre de ter visto um Cavaleiro do Zodíaco fazer uma única refeição. Ainda assim, talvez ninguém consiga dizer com certeza quem é mais forte, Goku ou Superman, mas todos sabemos quem come

mais! Como demonstrado no indispensável livro *Desvendando os Quadrinhos*, de **Scott McCloud**, mangás usam uma técnica de imersão que combina protagonistas com traços simples (para que qualquer leitor se identifique com eles) vivendo em um mundo rico e detalhado, onde desejamos entrar. Esse detalhamento inclui a comida; qualquer comida desenhada em anime e mangá parece quase real, chega a dar água na boca! Experimente ver como a comida é retratada nas animações de **Hayao Miyazaki** e **Makoto Shinkai**, atualmente os maiores mestres em animação japoneses (muitos de seus filmes estão na Netflix).

Por tudo isso, o simples ato de comer é tão importante para dar vida (literal e figurativa) a um personagem. Dê-lhe hábitos mundanos — comer, beber, dormir, ir ao banheiro — e ele vai gerar muito mais empatia, parecerá muito mais autêntico. Meu personagem Klunc o Bárbaro é menos lembrado por transformar-se em um gigante furioso, e mais por gostar de presunto (isto é, eu acho). Dê-lhe alguma preferência ou aversão esquisita, mesmo que não seja ligada a comida. Mesmo o superespião Solid Snake, "o homem que torna possível o impossível", a lenda viva das forças especiais, fica mais interessante e humano quando descobrimos que ele adora se enfiar em caixas de papelão (uma habilidade de disfarce duvidosa que ele tinha em games antigos) e tem muito medo de morcegos.

Games e comida

Videogames de RPG, especialmente os japoneses, reservam algum destaque para alimentos mundanos há décadas. Aqui, comida é um tipo de item consumível, como poções. Podem servir para restaurar a saúde, energia, ou conceder bônus temporários. Alimentos podem ser comprados, caçados, pescados, preparados por cozinheiros, conjurados por magos, ou obtidos como pilhagem após derrotar inimigos. Quase qualquer JRPG oferece pelo menos um punhado de pratos, enquanto outros vão mais longe. Títulos como *Odin Sphere, Trails in the Sky, Dragon's Crown, Suikoden* e a série *Tales*, incluem mini-games e até torneios de culinária.

O jogador de MMORPG também já percebeu — nos últimos anos, comida assumiu papel tão importante quanto as poções, armas e armaduras. *World of Warcraft* tem centenas de pratos (ainda que a aparência não seja lá essas coisas). Em *Monster Hunger*... digo, *Monster Hunter World*, antes de cada batalha, você pode ir à cantina e desfrutar de uma refeição colorida e monstruosa, preparada por gatineos fofineos — os felynes, um povo-gato local que serve de ajudantes para os caçadores. Após devorar uma quantidade obscena de carnes, peixes, legumes e queijos, que com certeza faria explodir um ser humano normal (sério, veja as cutscenes no YouTube!), o personagem recebe bônus variados na próxima caçada, conforme o prato escolhido. Também é possível coletar em campo ingredientes exóticos para receitas com bônus melhores.

Mas nenhum jogo deve levar a preparação de receitas tão longe quanto *Final Fantasy XIV Online*, a atual versão MMO da série clássica. Aqui também há pratos que dão bônus (e também XP extra), mas obtê-los é bem mais complicado (e divertido) que apenas sentar ao balcão e consultar o cardápio.

Os sistemas de *craft* (fabricação de itens) são extremamente detalhados, com classes próprias para cada tipo de item: alquimista, ferreiro, armeiro, coureiro e assim por diante. Cada uma com seu conjunto de habilidades e perícias — e também sua própria história, campanha e missões, assim como as próprias classes de combate, todas levando até nível 80. *Culinarian*, claro, é a classe que cozinha; além de técnica e bom-senso para usar as perícias, você também precisa dos ingredientes certos — e, como você adivinhou, os melhores pratos usam os ingredientes mais raros. Você pode comprá-los a preços extorsivos no mercado, de outros jogadores, ou persegui-los nos cantos mais distantes de Eorzea, seja caçando monstros, coletando plantas ou pescando.

A dificuldade para preparar algumas receitas beira o ridículo. Por exemplo, viajar até as estepes geladas nas Terras Altas Ocidentais de Coerthas e dizimar uma população de *wooly yaks* (iaque lanoso, monstro de nível 51) para conseguir leite para alguns *capuccinos* (de que eu precisava, porque dão bônus para bardos; não pergunte). Ou ainda, reunir certa quantidade de manuscritos de artesanato para trocá-los por um manual secreto contendo a localização do raro *usuginu octopus*, ingrediente principal para o bolinho de polvo *takoyaki* (não dá nenhum bônus útil; eu só gosto de takoyaki).

Então *Final Fantasy* e outros games têm comidas numerosas e engraçadas, mas e daí? Daí que salvar o mundo é divertido, caçar monstros e derrotar o mal é divertido — mas talvez não sejam coisas que você e seu grupo queiram fazer *todas* as vezes. Em vez de um regente com um perigoso resgate de princesa, o próximo NPC com uma missão talvez seja um famoso chef necessitando de um ingrediente raríssimo, só encontrado na mais distante, profunda e perigosa masmorra. Como recompensa, talvez ele cozinhe um pouco para o grupo. E pouco antes do próximo combate decisivo, enquanto o mago conjura suas magias de proteção, você devora aquela omelete de basilisco para levar seus bônus de ataque às alturas!

Comer para viver, viver para comer

Apesar da piadinha lá atrás, é muito possível mestrar aventuras baseadas na pura sobrevivência, na obtenção do básico para continuar vivo. Algumas dessas aventuras podem até ser boas! (Ok, parei.)

Existem grandes histórias, grandes games, focados em escassez de suprimentos. Títulos como *Ark: Survival Evolved, The Forest, This War of Mine*, em que a obtenção de sustento é questão de vida ou morte. Esse tipo de jogo envolve correr riscos e/ou gerenciar recursos para manter vivo seu personagem, ou seu povo, mesmo que coletar comida não seja o tema principal. Mas muitas vezes, é.

Vejamos *Duna*, o melhor livro de ficção científica em todos os tempos. (Discorda? Veja minha resenha na próxima edição. Se ainda discordar, vá catar coquinho.) A história acontece em Arrakis, planeta desértico também conhecido como Duna, tão seco que cada gota de água é valorizada. Sua escassez é lembrada em todos os momentos, está na própria cultura dos povos nativos Fremen. Aqui usa-se trajes selados destiladores, que reciclam e devolvem a humidade do próprio corpo. Cuspir diante de alguém é considerado um cumprimento, uma oferenda de água preciosa (gesto que, é claro, pode enfurecer estrangeiros). Em jantares de gala, brindes são feitos com água. Os mortos são desidratados para que o líquido em seus corpos não seja desperdiçado. Em um cenário assim, uma fonte de água pura é mais valiosa que o tesouro de um dragão.

Dentro do mesmo tema, o game independente *This War of Mine* não é para os mais sensíveis. Em uma zona de guerra urbana, você controla um pequeno grupo de personagens — pessoas comuns, civis, sem treino de combate — para

Receitas renascidas

Só por diversão, eis aqui dez pratos de *Final Fantasy XIV Online*, adaptados para *Tormenta20*. Todos os bônus duram uma cena e todos os pratos custam T$ 10.

Batatas Grelhadas. Embora as batatas russet maravilhosamente saborosas sejam a atração principal, sem dúvida o creme de queijo rouba a cena com seu sabor distinto.

- Ofício +4; *CD 15*.

Peixe Empanado. Frito e acompanhado por uma porção generosa de batatas de corte espesso. Ainda mais delicioso com uma pitada de vinagre de malte.

- Luta +1, Pontaria +1, Vontade +1; *CD 15*.

Sopa de Cebola Assada. Uma sopa de caldo saudável cheia de cebola doce, coberta com queijo ralado e assada no forno até dourar.

- Ofício +3; *CD 10*.

Café da Manhã do Fazendeiro: este prato simples, mas delicioso, feito de batatas e ovos mexidos, vai sustentar você durante a colheita.

- Fortitude +1, Vontade +1, PV temporário +5; *CD 10*.

Salada de Gengibre. Uma salada picante que atrai com o aroma de gengibre fresco.

- Misticismo +2, Vontade +1, PM temporário +2; *CD 15*.

Laghman. Prato popular na região de Othard, que consiste de macarrão grosso e carne picada de dzo (um tipo de iaque) em um caldo saudável.

- Fortitude +2, Vontade +1, PV +4; *CD 15*.

Tako-Yaki. Bolinhos de massa frita, do tamanho de uma mordida, cada um contendo um único pedaço de polvo macio no miolo derretido.

- Vontade +2, PV temporário +5, dano +2 em acertos críticos; *CD 20*.

Pão de Bacon. Massa macia misturada com bacon em fatias grossas, torcida em um padrão semelhante a um maço de trigo.

- PV temporário +10, dano +2 em acertos críticos; *CD 10*.

Torta de Nozes. Um monte de nozes e sementes deliciosas entrou neste pastel doce e saboroso.

- Misticismo +4, PM temporário +5; *CD 20*.

Biscoito de Café. Biscoito amanteigado com um sabor sutil de café.

- Ofício +2, Percepção +2; *CD 20*.

gerenciar um abrigo de sobreviventes, uma casa arruinada e precisando de muitos reparos. Todas as noites você pode escolher um personagem para explorar a vizinhança e coletar recursos; comida, remédios, materiais para fabricar itens. Em vários momentos o jogador é confrontado com decisões muito duras, de cortar o coração. Ceder suprimentos a vizinhos famintos que batem à sua porta? Saquear a casa de um casal de idosos inofensivos? Invadir hospitais lotados de feridos para roubar medicamentos? Arriscar-se em áreas vigiadas por atiradores, ou ocupadas por mercenários? *"Tô nem aí, vou roubar e matar todo mundo!"* afirma o viciadinho em CoD e BF. Faça muito isso, e os personagens entram em depressão severa, a ponto de se tornarem ruínas inúteis. Acho impossível chegar ao final da campanha sem que algo em você tenha mudado, um pouco que seja.

Dungeons & Dragons também teve seu mundo de escassez e luta pela sobrevivência, *Dark Sun*, criado em 1991. Em vez da fantasia heroica e luminosa de Tolkien, como *Forgotten Realms* ou *Greyhawk*, aqui tínhamos o mundo desértico, pós-apocalíptico de Athas. Um lugar sombrio, trágico, onde um cataclisma arcano no passado drenou a magia do planeta e destruiu quase toda a vida natural, tornando-o uma rocha seca, tórrida. Os poucos povos sobreviventes abrigam-se em cidades-estado governadas por tiranos. Ninguém aqui está tentando ser herói, apenas manter-se vivo, o que você só consegue sendo brutal e impiedoso — o cenário é tão severo que seus personagens já começam em nível 5, para ter ao menos uma chance! Armas e armaduras metálicas são luxo para poucos. Não há deuses. Magia arcana é considerada criminosa, perigosa, uma vez que foi responsável pela tragédia; em vez disso, muitos personagens têm poderes psíquicos. Ousado, original e inovador, *Dark Sun* reuniu uma legião de fãs e seguiu ativo por muitos anos, mesmo após deixar de ser publicado, mantendo jogadores fiéis até hoje.

Ou então, podemos ter histórias relacionadas a comida, mas sem focar em fome ou tragédia — indo para o lado positivo da coisa. Existe todo um gênero de mangá — *cooking manga*, ou mangá *gourmet* — voltado para culinária, seja preparando ou consumindo. O mais famoso atualmente talvez seja *Shokugeki no Soma*, ou *Food Wars* (também em versão anime, na plataforma *Crunchyroll*), onde o jovem Joichiro Yukihira persegue o sonho de graduar-se em uma disputadíssima academia culinária de elite, travando duelos dramáticos com outros estudantes, no melhor estilo Master Chef. Além deste, trazido pela Panini, quase nenhum outro mangá deste gênero chegou ao Brasil — sendo exceção honrosa o excelente *Gourmet*, pela Conrad, agora reeditado como *O Gourmet Solitário* pela Devir.

• • • • • • • • • •

Como se vê, em uma história, jogo ou campanha de RPG, comer pode ser visto de várias formas. Um recurso poderoso para tornar personagens mais acreditáveis, humanos. Uma camada extra de gerenciamento e desafio. Uma necessidade trágica em tempos de escassez, constante lembrança de nossa fragilidade. Um quebra-cabeças de caça por ingredientes e preparo de receitas. Pode ser o tema de uma aventura inteira, ou a motivação maior de um personagem, ou só um detalhe divertido.

Ou, no mínimo, a pizza, salgadinho e refri dividindo a mesa com dados, fichas e mapas. Como manda a tradição ancestral sagrada.

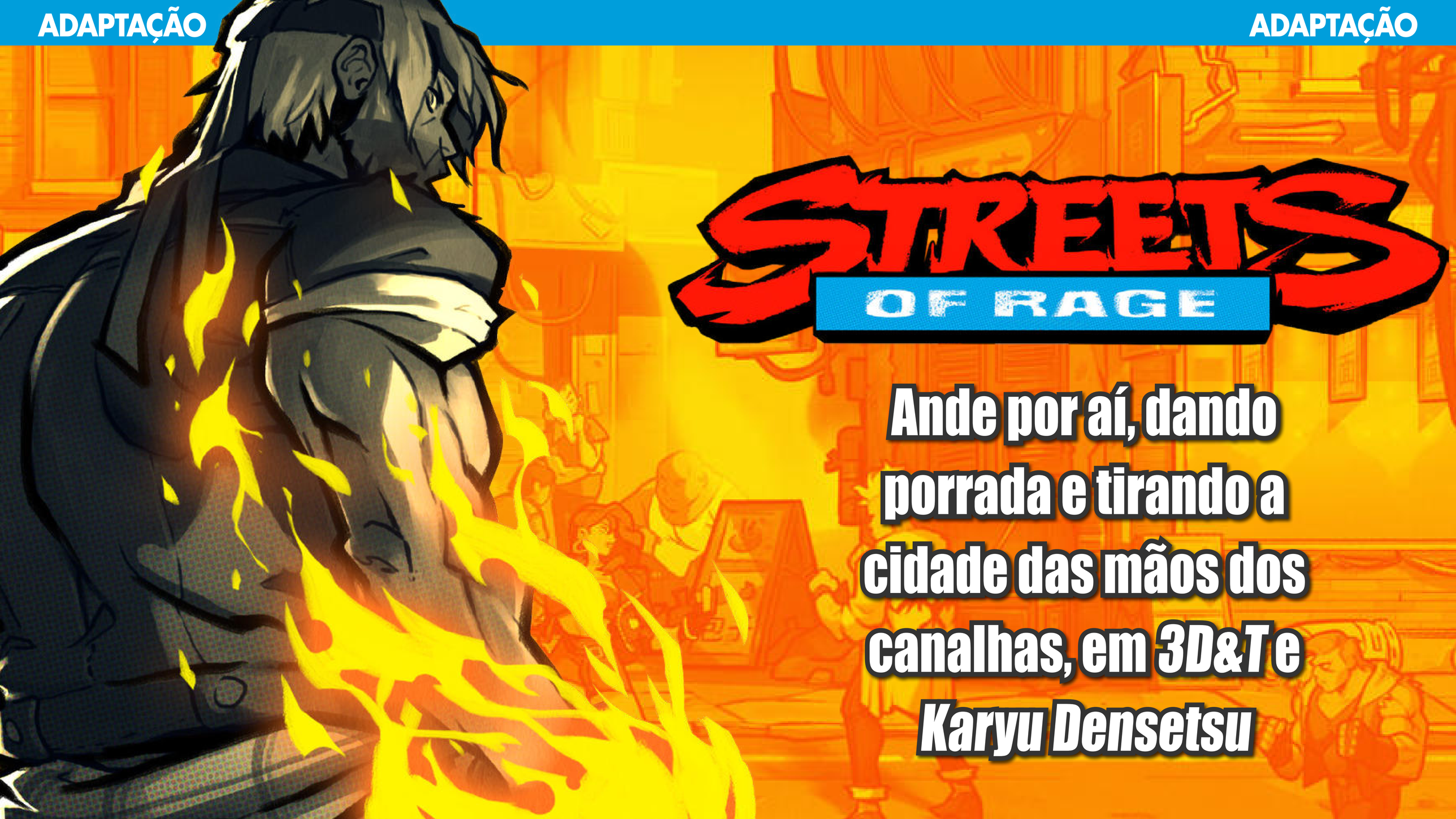
PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO



Ande por aí, dando porrada e tirando a cidade das mãos dos canalhas, em *3D&T* e *Karyu Densetsu*

As ruas da cidade estão apinhadas de criminosos. A polícia não vai ajudar. Cabe a você e seus amigos retomarem seu lar com os punhos. Prepare seu golpe especial, saboreie o frango assado que encontrou dentro da lixeira e continue andando para a direita!

Conhecida no seu país de origem como *Bare Knuckle*, *Streets of Rage* é uma franquia japonesa de jogos *beat'em up*, o famoso "jogo de lutinha". Lançada pela Sega em 1991, era basicamente uma versão para o Mega Drive do clássico *Final Fight*. No original, os personagens são ex-policiais que apelam para o vigilantismo diante da corrupção da polícia. Para derrubar o chefão do crime Mr. X, eles atravessam as ruas de Wood Oak City contando apenas com os próprios punhos... e um eventual tiro de bazuca.

Rolando de lado e batendo

Jogos *beat'em up* como *Streets of Rage* são relativamente raros hoje em dia. Porém, durante certo período dos anos 90, eles foram o padrão pelo qual outros jogos e gêneros eram julgados. A fórmula é simples: o herói caminha por um cenário, derrota inimigos e continua seguindo em frente, até o confronto final com um chefe de fase (geralmente enorme). Além disso, mais frequentemente que não, se passam num ambiente urbano e decadente. Como jogos saídos, em sua maioria, do Japão (um país com baixíssimos níveis de criminalidade) acabaram adotando essa estética?

A resposta está em duas produções Hollywoodianas *Ruas de Fogo* (de 1984) e *Warriors: Os Selvagens da Noite* (de 1979), ambas dirigidas por **Walter Hill**. Esses filmes representavam de forma estilizada a preocupação americana com as ruas e com a insegurança das grandes cidades, além de um desejo de fazer justiça com as próprias mãos.

Warriors: Os Selvagens da Noite é baseado no livro homônimo de **Sol Yurick**. Numa Nova Iorque tomada pelo crime, o líder da maior gangue da cidade marca uma reunião com as demais gangues... e é assassinado. Fora de seu território, os Warriors são acusados do crime e precisam lutar pelas ruas até alcançar a segurança do lar e provar sua inocência.

Ruas de Fogo é uma ópera rock misturada com filme de ação. A cantora Ellen Aim volta para casa para um show e acaba sequestrada por uma gangue de motoqueiros. O ex-namorado de Ellen, Tom Cody, volta para a cidade para resgatá-la. Junto da ex-soldado McCoy e do atual namorado de Ellen, Cody enfrenta as gangues para resgatá-la. **Michael Paré**, **Diane Lane**, **Bill Paxton**, **Rick Moranis** e **Willem Defoe** atuam.

Diferente de outros filmes de ação da época, influenciados pelo mesmo zeitgeist, tanto Warriors quanto Ruas de Fogo fazem pouco uso de armas de fogo. Se hoje em dia pistolas ainda são vistas como tabu no Japão, na época isso era muito mais pronunciado. Isso fez com que os filmes fossem mais bem-recebidos que outros na mesma época; o que chega a ser surpreendente, já que nenhum dos dois foi um sucesso de bilheteria em seu país de origem. Graças a suas trilhas sonoras icônicas e abordagens visuais únicas, influenciaram fortemente uma geração de artistas japoneses. Combinando essa ideia com sensibilidades nipônicas, jogos como *Double Dragon*, *Final Fight* e *Streets of Rage* surgiram. O formato começou a ser reproduzido até mesmo com super-heróis, chegando a jogos como *Spider-Man and Venom: Maximum Carnage* e *Batman Returns*.

Na sua mesa

Trazer a experiência de *Streets of Rage* para a sua mesa de jogo não é difícil. A premissa, indivíduos decidindo fazer com as próprias mãos o que as autoridades não conseguem, é extremamente comum em histórias de RPG. Inclusive, *3D&T* chegou a ter um suplemento para *Final Fight* bem no começo da sua publicação! Outro sistema que se presta bem a esse tipo de aventura é *Karyu Densetsu*, concentrado em artes marciais e áreas urbanas.

Numa aventura beat'em up, os jogadores precisam atravessar uma cidade para enfrentar um inimigo. No caminho, eles passam por várias áreas diferentes e nelas enfrentam vários oponentes mais fracos até chegar a um chefe. Depois de derrotar o chefe, eles encontram alguma informação ou pista que os ajuda a determinar para onde devem ir a seguir. Cada um desses lugares é uma *área*, completa com seus inimigos e chefes.

Você pode usar Wood Oak e repetir a história do jogo, ou pode fazer uma situação parecida na própria cidade onde você reside ou numa grande capital brasileira. Talvez o grupo enfrente um policial corrupto na Praça da Sé, precise enfrentar um espadachim renegado no metrô a caminho do MASP, esbarre num golem feito a partir de uma escultura no museu e por fim descubra que tudo foi causado por um político corrupto que pretende fugir da cidade pelo aeroporto de Congonhas. O que importa é que os personagens se desloquem pela cidade e enfrentem vários inimigos diferente até o embate final com o verdadeiro vilão.

Comida e estrelas

A recuperação em *Streets of Rage* é feita através de comida. Os personagens encontram itens restauradores ao longo dos níveis, enquanto confrontam as hordas de inimigos. Você pode deixar isso de lado caso queira apenas replicar o tema, mas não seria a mesma coisa se os jogadores não encontrassem um frango assado no chão e o comessem. Em *3D&T*, comida pequena (a maçã é o padrão) é um item de cura menor (*Manual 3D&T Alpha*, página 118) e restaura 5 PVs. A comida grande (frango assado) é um item de cura maior e restaura 10 PVs. Em *Karyu Densetsu*, a comida pequena restaura um ponto da Barra de Vigor e a comida maior remove a condição ferido. Além da comida, há as estrelas douradas que permitem o uso de ataques especiais. Em *3D&T*, trata-se de um item de cura de magia total, restaurando todos os PMs. Em KD, a estrela concede um dado de sincronização. Isso possivelmente vai trazer um aspecto mais *Scott Pilgrim*, de "viver em um mundo de videogame", para a sua mesa.

Para determinar se há itens restauradores numa área, jogue 1d6 para cada inimigo presente. Cada resultado 4 indica uma comida pequena, cada resultado 5 indica uma comida grande e um resultado 6 indica uma estrela (nunca mais de uma por área). Mesmo que os itens estejam na área, os personagens ainda precisam encontrá-los. Isso pode ser feito através de um teste Fácil de Investigação (*3D&T*) ou de uma jogada de Razão ou Instinto (Vigilante) contra a tensão (KD). Essa busca ocupa o turno inteiro do personagem!

Espaços abstratos

A jogabilidade de *Streets of Rage* é baseada em ocupar espaços e perceber padrões. Saber de onde vêm os inimigos, para onde jogá-los e quando há uma brecha para atacar são fundamentais para o sucesso no jogo. Em *3D&T*, você pode usar o combate tático do *Manual do Defensor* (página 39), mas isso pode ficar difícil de lidar com a quantidade de inimigos. Outra opção é tratar os inimigos em grande número como hordas (*Manual do Defensor*, página 38). Nesse caso, quando for deter-

minar a presença de itens, jogue um dado para cada personagem jogador.

Caso não queira usar mapas, você ainda pode usar o espaço como elemento importante no combate. Como um movimento (*3D&T*) ou ação extra (KD), um personagem pode tentar se posicionar em um local vantajoso. Em *3D&T*, faça um teste Fácil de Esportes. Caso obtenha sucesso, o personagem está numa posição vantajosa e recebe 1d adicional para sua próxima jogada de Força de Ataque ou Força de Defesa. Em KD, faça uma jogada de Agilidade (Atleta) contra a tensão; caso obtenha sucesso, o personagem tem vantagem na sua próxima jogada.

Perigos ambientais ajudam a tornar combates mais dinâmicos. Eles podem ser usados de forma similar à movimentação para posição vantajosa, mas sucesso apenas garante que o personagem evite sofrer seus efeitos. Um perigo ambiental pode vir na forma de cabos de força soltando faíscas, tonéis cheios de gasolina explodindo ou vazamentos de material tóxico. De qualquer forma, caso precise passar pelo perigo ambiental (como para progredir para a próxima área) e falhe no teste, o personagem sofre um ataque com Força de Ataque 2d em *3D&T* e com dano igual à tensão em KD.

Inimigos e chefes

Os inimigos que os personagens enfrentam são bem mais fracos que eles, mas podem causar problemas caso os peguem desprevenidos. Para refletir esse aspecto, enfatize suas características que causam dano (Força e Poder de Fogo) para causar acertos críticos arrasadores em *3D&T* e gaste tensão para aprimorar seus ataques em KD. Após enfrentar uma horda (ou dois inimigos fracos individuais para cada personagem), os heróis encontram o chefe de cada estágio. Cada chefe terá pontuação igual à metade da pontuação dos jogadores (ou seja, para um grupo de quatro personagens de dez pontos, o chefe será feito com vinte pontos) em *3D&T* e com Aura um ponto acima da média dos protagonistas em KD. Quando o chefe chegar à metade dos seus pontos de vida, uma nova horda de inimigos chega como reforços.

Personagens jogadores

Os personagens dos jogadores precisam ser extremamente habilidosos para conseguirem se opor às forças do mal que ameaçam a cidade e sobreviver. Dessa forma, eles devem ser feitos com 12 pontos em 3D&T e como personagens iniciais normais em KD.

O primeiro jogo da série continha apenas artes marciais e armas normais, com o exagero de três policiais enfrentando um exército criminoso nas ruas com os próprios punhos. Porém, à medida que a série avançou, poderes espirituais advindos da prática de artes marciais, robôs, ciborgues e até um canguru geneticamente modificado surgiram. Em outros sistemas isso poderia ser uma complicação, mas no caso de *3D&T* e Karyu Densetsu significa apenas que você vai poder usar os livros inteiros, sem se conter!

A exceção, talvez, fique com poderes mágicos. O que surge nos jogos parece ficar apenas dentro do escopo dos poderes adquiridos com as artes marciais. Dessa forma, inicialmente, magias (*3D&T*) e rituais (KD) não estão disponíveis para os personagens dos jogadores. TQuem sabe em Streets of Rage 5!

A cidade

Wood Oak City é um cenário inspirado pelos grandes centros urbanos americanos. Uma enorme metrópole, com arranha-céus e população na casa das dezenas de milhões.

A maior influência para seu aspecto e sua criminalidade é Nova Iorque nos anos 80, no ápice da epidemia do crack. Outra semelhança temática é a Gotham City de Batman; apesar dos esforços dos heróis, a cidade nunca parece conseguir se livrar da corrupção e do crime organizado.

Em *Streets of Rage 4*, a cidade já sobreviveu a anos sob o controle do Sindicato e até mesmo à explosão de um dispositivo nuclear. Em grande parte, Wood Oak prospera. Porém, o subúrbio destruído pela bomba dez anos atrás ainda é um foco de atividade criminosa. É a partir de lá que o novo Sindicato organiza suas atividades criminosas, enquanto sua face pública está na Torre Y, no meio da cidade, às vistas de todos.

A história

O Sindicato criminoso comandado pelo enigmático Senhor X obteve controle da cidade anos atrás. Percebendo que a força policial estava no bolso do vilão, os policiais Axel Stone, Blaze Fielding e Adam Hunter deixaram seus postos e, com a ajuda de providenciais tiros de bazuca dos poucos policiais honestos ainda na cidade, conseguiram encontrar e derrotar o vilão.

Um ano depois, o Sindicato estava se reorganizando e sequestrou Adam para atrair Axel e Blaze para uma armadilha. Dois novos heróis se juntaram a eles, Max Thunder (amigo de Adam) e Skate (irmão mais novo do policial capturado). Juntos, eles conseguem derrotar Sr. X e seu sindicato mais uma vez.

Mais tarde, com todos os heróis de volta à polícia, o Sindicato retornou com um plano mais ambicioso. Uma bomba do novo elemento rakushin foi usada para destruir um bairro de Wood Oak City, levando a uma investigação em que o ciborgue Dr. Zan se juntou aos heróis. Após enfrentar muitos capangas do Sindicato, Blaze e seus amigos descobriram que o vilão destruiu o bairro para demonstrar o poder do rakushin para uma nação estrangeira. Com o objetivo de iniciar uma guerra mundial, o Sindicato colocou sósias robôs na polícia e no governo. No confronto final os heróis descobrem que, depois de tantas derrotas, Sr. X agora sobreviveu apenas como um cérebro numa jarra. Após enfrentar um último corpo robô, os heróis conseguem finalmente acabar permanentemente com a ameaça de Sr. X.

Dez anos mais tarde, Blaze percebe uma nova ameaça. Após reunir um grupo para investigar, ela encontra

A vista de Wood Oak City

ADAPTAÇÃO

um novo Sindicato por trás do caos nas ruas e um plano de controle mental que pode levar ao domínio total de Wood Oak City.

O sindicato

Enquanto nos primeiros jogos o Sindicato era uma mistura de cartel do crime e organização terrorista, em *Streets of Rage 4* ele se transforma em algo ainda mais perigoso: uma grande empresa legalizada.

Os herdeiros do Sr. X, os Gêmeos Y, aproveitaram a fortuna ilegal do pai e a investiram para criar um império dos negócios. Em vez de armamentos convencionais e propina como o pai fez, os gêmeos investem agressivamente nos negócios e se tornam peças fundamentais da economia da cidade, obtendo um grau de proteção até mesmo dos policiais honestos.

Senhor Y: herdeiro do mal

As pesquisas dos Gêmeos Y já deram frutos. Eles desenvolveram uma tecnologia capaz de controlar mentes através de ondas sonoras, que testaram a partir de caixas de som nos esgotos da cidade. Eles pretendem usar o show do DJ K-Washi para dominar as mentes de todos os presentes e assim assumir o controle da cidade. Mesmo caso fracassem, eles não estão prontos para se render: podem se refugiar em sua ilha-fortaleza e até mesmo usar um tanque-caranguejo cibernético como último recurso.

O dispositivo de controle de mentes do sindicato é dependente de som. Qualquer um que ouça sua transmissão sofre os efeitos de Dominação Total (*3D&T*) ou Olho da Mente (KD). Caso o som seja interrompido, o efeito acaba imediatamente. Caso a vítima passe mais de 24 horas sob o efeito do som, porém, o efeito só pode ser revertido com a interrupção do som e nocauteando a vítima.

Senhor Y

O gêmeo do sexo masculino é adepto de armas de fogo e é bastante impaciente. Ele é o mais ativo dos irmãos, liderando suas forças e provocando os heróis antes de fugir em pontos-chave da história.

3D&T 23N

Kit: Mafioso (Cidadão de Bem, Eu sou a Lei).

F1, H4, R3, A3, PdF4; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Boa Fama, Riqueza.

Perícias: Crime, Manipulação.

Karyu Densetsu

Conceito: Chefão do Crime.

Aura: 2. **Caixas de Ferido:** 2.

Atributos: Agilidade 3, Força 2, Razão 4, Instinto 4, Presença 3, Vontade 2.

Ocupações: Diplomata 3, Trapaceiro 3 (Mentira Deslavada).

Atributos Derivados: Barra de Vigor 6, Limiar de Canalização 4, Limiar de Defesa 12, Limiar de Proteção 4.

Estilo de Luta: Agarrão 0, Bloqueio 0, Combo 0, Evasão 3, Golpe 0, Projétil 3.

Técnicas: Análise Tática, Antecipação Tática, Verdadeira Arte, Xeque-Mate.

Senhora Y

A gêmea do sexo feminino é uma espadachim hábil e a mais calma e centrada da dupla de irmãos. Ela também é mais corajosa, enfrentando os heróis individualmente antes de recuar para se juntar ao irmão.

3D&T 23N

Kit: Mestre de Armas (Arma Favorita; corte e perfuração).

F2, H4, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Ataque Especial II (Força, Aproximação), Boa Fama, Riqueza.

Perícias: Esportes, Manipulação.

Karyu Densetsu

Conceito: Chefona do Crime.

Aura: 2. **Trunfo:** Mestre de Armas (letal). **Caixas de Ferido:** 2.

Atributos: Agilidade 4, Força 4, Razão 2, Instinto 4, Presença 2, Vontade 2.

Ocupações: Atleta 3 (Acrobacia), Trapaceiro 3.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 6, Limiar de Canalização 4, Limiar de Defesa 12, Limiar de Proteção 4.

Estilo de Luta: Agarrão 0, Bloqueio 0, Combo 0, Evasão 3, Golpe 0, Projétil 3.

Técnicas: Ataque Trespassante (Poder), Ranbu, Salto Duplo.

Tanque-Caranguejo

Quando um dos gêmeos chega à metade dos seus pontos de vida, ele salta para esse tanque e começa a usá-lo em combate. Repare que o tanque é em escala sugoi, então o dano que ele causa é multiplicado por dez depois de subtrair a Força de Defesa do oponente e o dano que ele sofre é dividido por dez da mesma forma.

3D&T 8S

F2, H0, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (Força, Tempestade de Golpes).

Karyu Densetsu

Os gêmeos podem pilotar o tanque usando as estatísticas abaixo. Eles não podem usar as próprias técnicas enquanto o pilotam. O tanque também não pode retaliar.

Conceito: Máquina de Destruição.

Aura: 3. **Caixas de Ferido:** 3.

Atributos: Agilidade 5, Força 5. Use os atributos do gêmeo que estiver pilotando para os demais atributos.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 13, Limiar de Canalização 0, Limiar de Defesa 8, Limiar de Proteção 13.

Técnicas: Golpe Explosivo, Onda de Choque, Ranbu.

Os heróis

Blaze Fielding

Mestra em judô e dançarina de lambada nas horas vagas, a britânica Blaze Fielding já se tornou ex-policial duas vezes. A primeira foi quando ela, Axel e Adam se voltaram contra a corrupção na força, atacaram o Sindicato com as próprias mãos e derrubaram Sr. X. Apesar de ter sido aceita de volta, acabou expulsa da polícia

quando se recusou a fazer terapia para controle de raiva e acertou o comissário com um murro na cara.

Diante de uma nova ameaça para Wood Oak, ela vai em busca de seus antigos aliados e parte em uma nova cruzada para derrotar o novo Sindicato.

De todas as personagens de *Streets of Rage*, Blade é a mais influente. Ela foi a primeira protagonista feminina de jogos beat'em up e seu golpe kikosho foi adotado mais tarde pela Chun-Li.

3D&T 21N

Kit: Lutador Exótico (Ataque Exótico, Instinto de Ataque).

F2, H4, R3, A2, PdF2; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Área), Ataque Múltiplo, Estilo de Luta (Judô), Técnica de Luta (Derrubar, Golpe de Judô, Imobilização, Um Contra Todos).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Perícias: Acrobacia, Dança, Sedução; Investigação.

Karyu Densetsu

Conceito: Justiceira Implacável.

Aura: 2. **Trunfos:** Prodígio, Volta Por Cima. **Caixas de Ferido:** 2.

Atributos: Agilidade 6, Força 3, Razão 1, Instinto 3, Presença 3, Vontade 4.

Ocupações: Artista 1 (Dança), Atleta 1 (Acrobacia), Vigilante 2.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 9, Limiar de Canalização 4, Limiar de Defesa 12, Limiar de Proteção 5.

Estilo de Luta: Agarrão 2, Bloqueio 0, Combo 1, Evasão 1, Golpe 1, Projétil 1.

Técnicas: Disparo Elemental, Dragão Nascente, Golpe Explosivo, Queda Distante, Ranbu (ougi), Redirecionar.

Axel Stone

No passado, Axel liderou seus amigos para salvar Wood Oak da tirania do Sindicato de Sr. X. Depois disso, ele decidiu se aposentar e se dedicar às artes marciais. Viajou pelo mundo, determinado a encontrar sua verdadeira força, além dos punhos. Viveu em contato com a natureza, meditando e desenvolvendo seu poder interior. Só retornou para enfrentar os herdeiros de X graças ao pedido de Blaze.

3D&T 21N

Kit: Street Fighter (Em Busca do Mais Forte).

F3, H3, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Ataque Especial II (Força), Ataque Múltiplo, Energia Extra 2, Poder Oculto, Pontos de Magia Extras, Técnica de Luta (Força Oculta, Rajada, Recuperar Fôlego, Um Contra Todos).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Perícias: Artes Marciais, Meditação, Sobrevivência na Floresta; Investigação.

Karyu Densetsu

Conceito: Lutador Andarilho.

Aura: 2. **Trunfos:** Estilo Secreto, Vitória Magnética. **Caixas de Ferido:** 2.

Atributos: Agilidade 3, Força 5, Razão 1, Instinto 2, Presença 4, Vontade 4.

Ocupações: Atleta 2, Piloto 1, Vigilante 3.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 11, Limiar de Canalização 4, Limiar de Defesa 7, Limiar de Proteção 9.

Estilo de Luta: Agarrão 2, Bloqueio 2, Combo 2, Evasão 0, Golpe 2, Projétil 0.

Técnicas: Dragão Nascente (ougi), Golpe Explosivo (ougi; Poder), Imobilização (Invencibilidade), Ranbu.

Adam Hunter

Diferente de seus amigos Axel e Blaze, Adam continuou com a polícia depois que o Sindicato foi derrotado. Ele também formou família: sua filha, Cherry, tem o mesmo gosto por justiça que o pai. Embora suas habilidades de luta sejam tão afiadas quanto as dos seus colegas, Hunter é mais comedido e prefere resolver os problemas pelos meios legais sempre que possível. Apesar de ser um excelente boxeador, Adam não tem

nenhum pudor de usar chutes nas suas lutas. De fato, uma das suas estratégias favoritas é abrir a guarda do oponente com um soco rápido para garantir o acerto com um violento chute rodado.

3D&T 20N

Kit: Pugilista (Ataque Direto, Sem Dor).

F3, H3, R4, A2, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (Força, Aproximação), Ataque Múltiplo, Estilo de Luta (Boxe), Patrono (polícia de Wood Oak), Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Rápido, Finta, Um Contra Todos).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Protegida Indefesa (Cherry).

Perícias: Bonsai; Investigação.

Karyu Densetsu

Conceito: Policial Modelo.

Aura: 2. **Trunfos:** Agente, Incansável. **Caixas de Ferido:** 2.

Atributos: Agilidade 4, Força 4, Razão 3, Instinto 2, Presença 2, Vontade 3.

Ocupações: Atleta 1, Piloto 1, Vigilante 3 (Visão).

Atributos Derivados: Barra de Vigor 9, Limiar de Canalização 4, Limiar de Defesa 9, Limiar de Proteção 6.

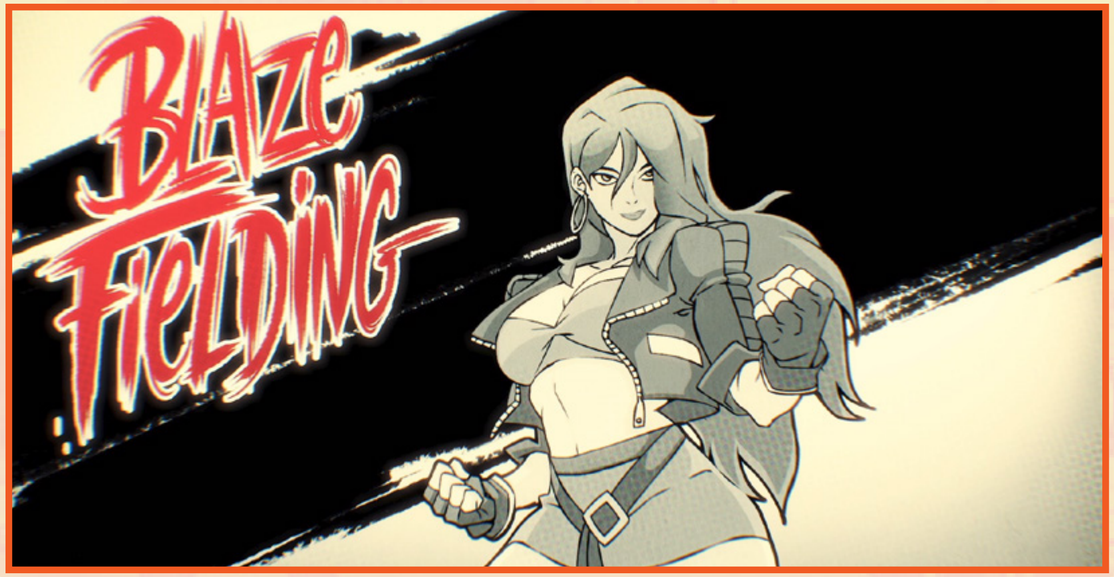
Estilo de Luta: Agarrão 1, Bloqueio 2, Combo 1, Evasão 0, Golpe 2, Projétil 0.

Técnicas: Abre Alas (ougi; Preciso), Ataque Duplo, Golpe Explosivo (Poder), Imobilização.

Max Thunder

O gigantesco fenômeno da luta-livre, Max Thunder, uma vez saiu dos ringues para ajudar a encontrar seu amigo policial Adam Hunter que havia sido raptado pelo Sindicato.

Após ser expulso da Associação de Luta Livre por se recusar a participar de uma luta arranjada, acabou sendo vítima do controle mental do Sindicato. Caso seja derrotado, pode ser um aliado valioso.



Cherry Hunter: pronta pra bater!

Cherry Hunter

Ser filha do policial mais condecorado da história do departamento não é exatamente um mar de rosas. Cherry cresceu sob grande pressão; todos esperavam que ela fosse tão brilhante e bem-sucedida quanto Adam. Porém, a maior cobrança vinha dela mesma. Sempre que não consegue alcançar os patamares extremamente elevados que criou para si mesma, ela fica frustrada.

Talvez seja por isso que, apesar de ter herdado todo o talento marcial do pai, Cherry prefere se dedicar à música. Seu rock progressivo eletrônico é muito bem quisto nos bares mais mal frequentados da cidade.

3D&T 17N

Kit: Luchador (Carga).

F4, H2, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (Força, Aproximação), Ataque Múltiplo, Técnica de Luta (Defesa Agressiva, Derrubar, Imobilização, Um Contra Todos).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Karyu Densetsu

Conceito: Estrela do Ringue.

Aura: 2. **Trunfos:** Prodígio, Incansável. **Caixas de Ferido:** 2.

Atributos: Agilidade 3, Força 6, Razão 2, Instinto 3, Presença 2, Vontade 3.

Ocupações: Atleta 3, Piloto 1, Vigilante 2.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 11, Limiar de Canalização 4, Limiar de Defesa 8, Limiar de Proteção 9.

Estilo de Luta: Agarrão 3, Bloqueio 3, Combo 0, Evasão 0, Golpe 0, Projétil 0.

Técnicas: Bloqueio Agressivo (ougi), Golpe Explosivo (Preciso), Pilão Atômico (Poder), Finalização.

3D&T 12N

Kit: Celebridade (Fã Clube).

F1, H3, R2, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Aceleração, Boa Fama, Ataque Múltiplo, Toque de Energia (elétrico).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Ponto Fraco (insegura).

Perícias: Acrobacia, Corrida, Instrumentos Musicais.

Karyu Densetsu

Conceito: Roqueira Rebelde.

Aura: 1. **Trunfos:** Arsenal, Rede de Contatos. **Caixas de Ferido:** 1.

Atributos: Agilidade 4, Força 3, Razão 2, Instinto 4, Presença 3, Vontade 2.

Ocupações: Artista 3 (Guitarra), Atleta 2.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 8, Limiar de Canalização 3, Limiar de Defesa 9, Limiar de Proteção 5.

Estilo de Luta: Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 1, Evasão 1, Golpe 2, Projétil 0.

THIAGO ROSA

TOOLBOX

Osso por Osso

Montando e interpretando um personagem esqueleto em T20

A Dança do Esqueleto: assim Leonel comemorou a entrada da nova raça em *Tormenta20*

A revolução esquelética já começou! Em todo o Brasil surgem personagem osteon de todas as classes e origens! A tirania dos vivos acabou! Finalmente o mundo é nosso, BWAHAHAHAHAHAHA!

Ahem.

Bem-vindos a mais uma **Toolbox**, leitores. Em comemoração ao lançamento de *Tormenta20*, hoje não vamos falar de técnicas narrativas ou dissecar tipos de personagens e situações. Vamos fazer algo diferente, mais simples e (esperamos) também útil: conversar sobre criação de personagens de RPG.

Ao contrário da maior parte das colunas que escrevo, desta vez não vou procurar embasamento nem fazer muitos paralelos com autores consagrados. Vou discutir como foi a construção de um personagem específico, para uso numa mesa com meus amigos, de forma totalmente amadora. Algo que não visava um público maior, nem um arco de personagem fechado (afinal, desconheço totalmente qual será o rumo da campanha!). O que qualquer pessoa além dos meus amigos pode tirar disso? Talvez só uma anedota, como gostamos de compartilhar em redes sociais, lojas de RPG ou eventos. Talvez algum truque, técnica ou ideia para aplicar em outros personagens. Talvez um pouco de aprofundamento para quem quiser usar este personagem em sua própria mesa — o histórico e a ficha dele estão na matéria **Heróis Exóticos**, nossa capa da edição.

Mas, para falar a verdade, como bom nerd e RPGista fanático, o que eu quero é falar mais sobre o meu personagem. Pegue dados, fichas, salgadinhos e refrigerante quente. Hoje o papo é de jogador para jogador.

Esqueleto de uma ideia

Para começar, vamos explicar o que é essa tal revolução esquelética, para quem não acompanhou as piadas e memes em 2019. Tudo começou quando estávamos listando raças extras para *Tormenta20*. Queríamos que os apoiadores do financiamento coletivo escolhessem quais raças iriam entrar no livro além das básicas, então montamos uma extensa lista com criaturas inteligentes que já haviam aparecido em materiais de *Tormenta*. Começamos com as mais óbvias (halflings, meio-orcs, meio-elfos...) e as típicas de Arton (centauros, medusas, trogs...). É claro que em seguida começaram a surgir ideias mais ousadas, mais malucas: e se colocássemos golens? Meio-ogros? Gnolls? No meio de tudo isso, **Guilherme Dei Svaldi** deu uma ideia que mudaria tudo. Algum tipo de morto-vivo entre as raças extras já era um consenso. Ele sugeriu que fosse esqueleto.

Por que esqueleto? Por que não, digamos, zumbi, vampiro ou fantasma? Realmente não sei, mas a ideia de personagens esqueletos imediatamente cativou todos. Esqueletos são os mortos-vivos mais humildes. Têm uma certa simpatia, desde nosso querido Bruno José até os guerreiros em *stop-motion* de *Jasão e os Argonautas* ou os gifs que você encontra ao digitar *"The Skeleton Dance"*. Fui imediatamente cativado pelos esqueletos como personagens jogadores e fiz campanha eleitoral pesada para eles. Infelizmente, não ganharam. Nem mesmo ficaram em segundo lugar em seu grupo (o que daria direito a uma vaga na repescagem). Frente a candidatos fortes como golens e suraggel, nossos amigos ósseos amargaram um terceiro lugar, sendo enterrados para sempre (hehe).

Mas algo não sentava bem comigo. Os esqueletos tinham ficado em terceiro, sim. Mas, como a votação em seu grupo foi muito acirrada, eles ainda tinham mais votos que vários "segundos colocados". Quando houve a repescagem, fizemos um debate eleitoral (com direito a terno e gravata e tudo), no qual eu deveria defender os centauros. Na última hora, sem combinar com ninguém, passei a defender os esqueletos, que nem estavam entre as opções! O público em massa exigiu a inclusão dos esqueletos na repescagem e eles ganharam facilmente a votação. Fizemos uma verdadeira revolução esquelética e vencemos!

Havia alguma dúvida sobre qual seria a raça do meu primeiro personagem de *Tormenta20*? Se eu escolhesse qualquer outra, ficaria a salvo de levar uns petelecos do mestre?

Invente, tente...

Mas não havia nenhuma campanha em vista, muito menos um conceito de personagem concreto. Até que, durante uma gravação do podcast da *Dragão Brasil* (não conhece? Ouça no seu agregador preferido ou **no site da Jambô**) algum ouvinte perguntou com qual personagem gostaríamos de jogar numa mesa do novo sistema. Infelizmente não lembro de quem veio a pergunta, mas quando li, imediatamente quis responder, porque um conceito se formou na mesma hora.

Há muitos anos sou fã de uma ideia no cenário oficial de *Mutantes & Malfeitores*. Nele, o personagem "gênio da tecnologia", equivalente a Tony Stark ou Reed Richards, não é um industrial ou um cientista contemporâneo. Em vez disso, é Dédalo da mitologia grega, que construiu o labirinto do Minotauro e as asas de Ícaro. Fascinante, não? Um inventor imortal, lidando com tecnologia de ponta mas irremediaval-

mente deslocado no tempo, lembrando de um passado que ninguém mais conhece... Exatamente o tipo de contradição que rende bons momentos na hora de interpretar.

Ao responder a pergunta, soltei o conceito que se formou na hora: um esqueleto inventor, remanescente de uma época antiga e recém despertado. Talvez eu tenha dito que "*estou há tempos pensando nisso*", mas se falei, foi mentira. Veio na hora. Guilherme então completou: ele poderia ser um dos construtores de Khalifor, a cidade-fortaleza que fica entre o continente norte e o continente sul. Minha ideia inicial era interpretar um personagem deslocado alguns séculos no tempo, mas esse não seria Dédalo. Seguindo a ideia de Guilherme, meu personagem estaria *totalmente* fora de qualquer contexto de Arton. Ele não saberia que o norte foi colonizado, que o Reinado foi formado. Não saberia que os elfos perderam seu reino... Na verdade, não saberia nem que eles se isolaram!

A base estava formada. A partir daquele dia, não consegui mais tirar o personagem da cabeça. Quando Guilherme (sempre ele) anunciou ao nosso grupo que queria mestrar uma campanha de *Tormenta20*, eu já sabia com o que iria jogar.

Combo & background

Com a base do personagem decidida, restava fazer a ficha. Embora técnicas de escrita possam ser muito úteis para a construção de personagens de RPG, eles não existem sem fichas. De nada vale um conceito de personagem genial que é totalmente negado pelas regras. Você até pode dizer que seu personagem é o maior duelista do mundo, um espadachim amargurado por não ter mais desafios neste mundo de fracos... Mas quando ele é um guerreiro de 1° nível que tomou um crítico de um kobold na primeira sessão, seu conceito é imediatamente anulado.

Então restava pensar em como traduzir em regras meu osteon inventor. Essa influência mútua de sistema (e o desejo de construir um personagem que se vire bem) e histórico é fundamental para meu processo criativo no RPG. Os regulamentos nos dão limitações e isso é bom. Adequar-se dentro de certos parâmetros costuma aumentar a criatividade, deixar as ideias mais precisas e focadas, menos vagas e desconexas.

Para começar, logo descartei o lado engenhoqueiro e alquimista da classe inventor. Ele não poderia ser um engenhoqueiro porque isso não fazia sentido. Sabemos que Khalifor não é uma cidade que se destaca por suas engenhocas mirabolantes, principalmente no passado. Um dos construtores de Khalifor não seria um gênio desse tipo. Ele deveria se focar em coisas mais simples, mais sólidas. Alquimia também não poderia ser o principal. Na verdade, alquimia de combate fazia sentido (fácil imaginar os defensores de Khalifor lançando ácido e fogo de alquimista sobre invasores), mas como um adendo. Ele não seria um sábio trabalhando num laboratório escuro. Seria um arquiteto medieval, um misto de engenheiro e pedreiro, construindo com as próprias mãos e também fazendo cálculos. Logo pensei no personagem Tom Builder, de *Pilares da Terra*. Tom é exatamente isso e deu o molde principal para o tipo de trabalho que meu esqueleto teria feito em vida.

Minha próxima consideração na ficha foi como o personagem iria combater. Combate é uma parte essencial de qualquer RPG de fantasia medieval e de quase qualquer história de aventura; é ingênuo desconsiderar completamente esse tipo de cena ao pensar em um novo alter ego. Você vai passar pelo menos um terço do tempo da campanha em combate ou cenas semelhantes. Isso significa que a maneira como vai se portar em combate compõe um terço de sua interpretação. *Vai* haver uma resposta para a pergunta "Como seu personagem luta?", mesmo que ela seja "Ele não luta". Então é melhor que você tenha o controle dessa resposta.

Eu não queria que o personagem fosse um guerreiro com histórico de engenheiro. Para tornar seu lado "peixe fora d'água" o mais extremo possível, ele teria *acabado* de acordar. O único tempo entre seu despertar da morte e o início da campanha seria a jornada até o ponto onde fôssemos começar. Ele não teria adquirido nenhum equipamento, tudo que teria seriam as coisas com as quais foi enterrado. Ele não usaria a melhor armadura disponível — por que um construtor teria acesso a isso? Também não usaria um escudo (e nem saberia usá-lo pelas regras). Não usaria uma espada, um machado, nada do tipo. A única arma que se encaixava no conceito era algo que também fosse uma ferramenta de trabalho — um martelo. Só havia um problema: todos os martelos são armas marciais, enquanto ele só podia usar armas simples. Minha solução foi fazer o personagem usar um tacape, com a "desculpa" de que era um martelo que tinha sido enterrado e se deteriorado com o tempo. Seguindo à armadura, uma roupa de trabalho poderia, com um pouco de boa vontade, ser considerada uma armadura de couro — algum tratamento alquímico seria desculpa suficiente para que ela sobrevivesse todos esses séculos. Este seria o equipamento.

Isso levava a um problema. Um personagem com penalidade em Constituição e uma armadura ruim, sem bônus de Destreza e com um tacape seria terrível em combate. Não só seria inútil como cairia rapidinho, impossibilitando que eu participasse desta parte do jogo. Eu não queria ficar parado, olhando os outros rolarem dados e esperando o fim da batalha. Precisava fazer com que um tacape e uma armadura de couro fossem eficientes de alguma forma.

Comecei a turbinar meu tacape tanto quanto podia. Olhando o poder geral Empunhadura Poderosa, vi que podia começar a fazer algum estrago se o tal "martelo quebrado" fosse gigantesco. Para isso, eu precisaria de Força alta, mas Tom Builder nos ensinou que arquitetos e engenheiros medievais precisavam ser fortes. Trabalhando nas muralhas de Khalifor, meu personagem teria adquirido boa compleição física. Mas ainda não era suficiente. Francamente, eu ainda tinha sede de dano. Se minha melhor alternativa era ser um "canhão de vidro", eu precisava dar ênfase à parte "canhão". Verificando a lista de materiais especiais no capítulo de equipamentos de *Tormenta20*, lembrei que adamante aumenta em um passo o dano causado por uma arma — para um total de dois passos devido a Empunhadura Poderosa. Isto sim era suficiente! Eu poderia cair rapidinho, mas enquanto não caísse daria boas marteladas na cabeça dos inimigos!

De novo, mais problemas. Em termos de histórico, como um reles personagem de 1° nível teve acesso a um martelo de adamante gigantesco? Em termos de regras, como pagar por essa arma?

Jasão e os Argonautas: os esqueletos mais clássicos

Forçando a barra (para o bem)

A esta altura, eu tinha feito mais do que apenas decidir a raça e a classe. Tinha também uma origem: meu osteon era um artesão. Eu nem tinha prestado muita atenção às outras origens, pois era "óbvio" que esta era a que melhor se encaixava.

Mas na verdade não se encaixava. Um construtor de Khalifor poderia ser um artesão, claro. Mas meu conceito de personagem era "gênio tecnológico fora do tempo". Ele era um *inventor,* deveria inovar! Isso não ficou claro para mim até eu precisar apelar em regras. Como sempre, as regras não servem apenas para nos podar. Elas informam o que estamos criando.

Confesso que, sem saber como pagar por minha arma, vasculhei as origens atrás da que podia me dar um item desse preço ou dinheiro equivalente. Não tive nenhuma preocupação de histórico, a origem era só um meio para chegar a um fim: 3d8 de dano no 1° nível. A única origem que podia me dar isso era Herdeiro. Escolhendo duas vezes o poder Herança, eu podia ter acesso a T$2.000, suficiente para custear a arma. Mas a origem Herdeiro se refere a um membro de uma ordem de cavalaria, um descendente de nobres... Não um engenheiro. Como explicar isso?

Então tudo se encaixou. Por que um novato teria uma arma tão cara e potente? Porque ele não era um novato numa obra qualquer. A história de Khalifor diz que sua construção não foi uma decisão burocrática e banal, mas o esforço de um comandante heroico após perder centenas de soldados numa expedição ao norte. Meu personagem faria parte de uma irmandade de heróis. Não heróis aventureiros, não ainda. Heróis construtores.

Logo imaginei uma espécie de ordem iniciática. Os construtores da cidade-fortaleza viam seu trabalho como algo sagrado, um dever transcendental. Não trabalhavam por dinheiro, mas por inspiração heroica. Todos os iniciados, desde o mais reles até o mais graduado, recebiam as ferramentas ritualísticas, as únicas dignas de serem usadas nas muralhas que protegeriam a civilização. Nenhum membro da guilda profanaria as pedras de Khalifor com um martelo comum. Eles usariam martelos especiais de adamante e

seriam especialmente treinados para empunhá-los (o poder Empunhadura Poderosa). Nascia assim, por necessidade de dano, a Leal Guilda dos Baluartes de Khalifor. O equivalente para os inventores de uma ordem de cavalaria.

A Guilda dos Baluartes também cumpria a função de dar um objetivo a meu personagem. Se ele fazia parte, devia ter se destacado de alguma forma — não era pela experiência, então seria por sua lealdade e seu talento. Ele precisava de valores altos nos atributos que regulassem o trabalho, Força e Inteligência. O comandante Khalil, mestre da Leal Guilda, tinha visto o potencial no jovem engenheiro e apostado que ele era um bom candidato para a irmandade. Meu osteon idolatrava Khalil, tinha por ele gratidão e fidelidade à toda prova. Ele descobriria que Khalifor caiu logo no início da campanha, isso era certo. Assim, um de seus propósitos seria honrar a memória de Khalil e reerguer a Guilda. Nada mau para algo que surgiu de um combo, hein?

Meu amigo Kim

Já tínhamos uma ficha e um histórico, mas não uma personalidade. A maior parte das interações na campanha não teria nada a ver com o passado de meu personagem e eu não queria que ele fosse um chato que discursa sobre seu histórico o tempo inteiro. Eu precisava de uma personalidade básica, um "guia de interpretação" para diferenciá-lo de mim mesmo e dos demais. Com um personagem tão cheio de detalhes, era bom que fosse algo simples.

Há pouco tempo eu tinha terminado o excelente jogo *Disco Elysium,* que comprei por recomendação de **J.M. Trevisan**. Sem dar nenhum spoiler, *DE* é um jogo de investigação no qual seu personagem é um policial alcoólatra e adicto, que acorda sem memória num quarto de hotel. Para fazer contraponto ao amalucado protagonista, entra em cena seu parceiro: Kim Kitsuragi, um policial eficiente, certinho, educado e obediente a seus superiores. Enquanto o protagonista pode se comportar do jeito que você quiser, Kim sempre sugere cumprir ordens, seguir regulamentos, agir como um bom policial, sem "reinterpretar" a lei, nem perseguir (ou favorecer) ninguém. Parece chato? Pode ser, mas a maneira como Kim faz tudo isso *sem impedir que você aja como quer* conquistou a comunidade de jogadores de *Disco Elysium*. É comum ver referências a Kim como "a coisa mais importante" do jogo e reclamações de que ele não tem ainda mais destaque. Eu mesmo adorei o coadjuvante; cada ato esdrúxulo do protagonista me deixava ansioso para ler a reação de Kim.

Kim Kitsuragi é o personagem de suporte perfeito. Um inventor é uma classe de suporte. Mais importante: Kim não fala sobre si mesmo, a não ser que você insista muito. Não é "misterioso", é só discreto. Decidi que meu personagem seria totalmente baseado em Kim Kitsuragi. Para isso, fiz algumas anotações de interpretação. Sempre que vamos jogar, mantenho essas notas comigo (ninguém nunca as viu) para lembrar dos maneirismos e peculiaridades que podem ajudar a mostrar esta personalidade.

- Quando aprova o que os outros personagens estão fazendo, chama-os de "companheiro". Quando não aprova ou em situações comuns, chama de "aventureiro". Evita nomes.
- Demonstra desaprovação por qualquer comportamento ilegal ou mesmo irreverente. Não força ninguém a agir de determinada forma, apenas fica incomodado. Promessas são cumpridas ao pé da letra, rebeldia é admoestada, mesmo que seja para o bem. A lei deve ser seguida, mesmo que esteja errada. Só se pode tentar mudá-la pelos meios legais.
- Aceita totalmente a cadeia de comando. Se alguém é um nobre, será obedecido sem questionamentos. Da mesma forma, espera ser obedecido e respeitado por taverneiros, plebeus comuns e outros que não façam parte de uma ordem ou tenham posição.
- Solta um "pigarro" (som de ossos raspando) quando quer corrigir alguém.

Só isso. Com cinco jogadores na mesa, qualquer coisa mais elaborada ficaria perdida num mar de detalhes. Em jogo, evito falar sobre estas características, apenas as interpreto quando surge a oportunidade. A única exceção foi o tratamento. Em determinada cena, ressaltei aos jogadores que estava chamando-os todos de "companheiro", um gesto de extrema gratidão para a personalidade contida do inventor.

Estranho numa terra estranha

Restava decidir como mostrar o histórico do personagem sem discursar sobre ele (já mencionei como *odeio* personagens de RPG que falam sobre si mesmos o tempo todo?). Um personagem que discursa pode ser divertido ou ao menos tolerado (Lothar Algherulff que o diga!), mas os discursos devem se referir à campanha. Discusar sobre si mesmo quase sempre é característica de gente empolada.

Assim, dei uma olhada na linha do tempo de Arton para anotar tudo que mudou desde a época em que meu esqueleto era vivo. Também reuni tudo que achei sobre Lamnor antes da Aliança Negra. Decidi que só falaria sobre o passado quando alguem perguntasse. Tentaria ao máximo inserir esses detalhes em conversa comum, sem chamar atenção desnecessária a eles. Dividi estas notas em algumas categorias.

Deuses e seus nomes

Khalmyr: chama-se Hedryl.

Lena: chama-se Luna.

Ragnar: ainda existe e se chama Leen.

Keenn: ainda é o Deus da Guerra.

Tauron: ainda existe, pode ser chamado de Divina Serpente, já que não se conhece nenhum povo que o cultue como parte integral de sua cultura.

Glórienn: ainda é uma deusa maior orgulhosa e perfeita.

Valkaria: não existe.

Kallyadranoch: não se sabe quem é, conhecido como "o Terceiro", Megalokk é o deus dos dragões.

Sszzaas: nunca foi aprisionado, nunca tramou contra os outros deuses.

Lin-Wu: um deus obscuro, pouco compreendido, que não protege povo nenhum, já que Tamu-ra não existe.

A Revolta dos Três: é recente, ocorreu há cerca de 100 anos. Os elfos devem lembrar.

Raças

Elfos: ainda são orgulhosos, podem conhecer o lugar de onde vieram, magos supremos. Não se misturam com humanos, andar ao lado de um deles é uma honra. Há um elfo no grupo, então ele recebe tratamento diferente. Em vez de "aventureiro" ou "companheiro", é chamado de "meu lorde".

Anões: são comuns, nunca se retiraram ao subterrâneo.

Minotauros: não existem, quando forem vistos serão monstros.

Goblinoides: sempre selvagens, só malignos.

Lefou e outras raças exóticas: não existem, podem ser considerados vítimas ou monstros.

Lugares e acontecimentos históricos

- Os reinos conhecidos são de Lamnor: Gordimarr, Mortenstenn, Ghondriann, Cobar, Silarid.
- O norte é selvagem e desconhecido. Seus habitantes humanos são bárbaros.
- Tibares são moedas falsas, sem valor.
- Não existem armas de fogo.
- O rei mais importante é Protas III.
- Uma das bebidas mais populares é dilínio.
- Não existe nenhum deserto. O conceito de deserto é algo bizarro, nunca ninguém viveria num lugar assim. O mundo é florestal e vibrante.
- Devido à proximidade histórica da Revolta dos Três, qualquer um pode ser levado a outro plano, encontrar o avatar de um deus é relativamente comum, maravilhas podem acontecer a cada dia.
- Puristas devem ser pessoas boas. Afinal, a maior parte dos não humanos são goblinoides e são inimigos da civilização. Ninguém nunca se voltaria contra os elfos, eles são bondosos e poderosos demais. Apenas se os Puristas forem intolerantes com anões demonstram ignorância e ódio.
- Não existe Tamu-ra nem sua cultura.

A tentação de inserir essas esquisitices em todas as cenas é grande, mas tento mostrá-las apenas quando são citadas. Em geral, algo rápido — quando alguém diz "Graças a Khalmyr!", o personagem responde: "Quem?".

Toques finais

Tudo que faltava era o nome. Pensando num personagem urbano, apelei para uma lista de nomes bizantinos — imaginei que a sonoridade lembraria algo sofisticado e ao mesmo tempo muito antigo. Rejeitei tudo que soasse esquisito demais (pois ninguém lembraria) e me deparei com "Calixto". A grafia com X dava um ar exótico, que lembra um modo de escrita arcaico. Além disso, "Calixto de Khalifor" tem uma repetição de sílabas interessante. Pronto, estava escolhido.

Aí está. Um personagem entre tantos, que pode ter uma carreira longa ou encontrar um fim na próxima sessão. Montá-lo foi parte da diversão do jogo.

Mas, como uma boa conversa sobre RPG, não basta tagarelar, quero também ouvir. E você, com qual personagem pretende jogar?

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 86

A CHOCANTE QUEDA DE TAURON!

É de forma perplexa (e completamente acovardada) que a Gazeta do Reinado traz até vocês esta que é, sem dúvida, uma das mais alarmantes e sem precedentes notícias que já publicamos durante todos estes anos de jornal. Um acontecimento que firá marcado não só em nossas vidas, mas na vida de cada artoniano presente na época atual (sim, enquanto jornalistas, estamos um tanto emocionados).

Não se trata apenas da queda de um deus maior — algo que já havíamos presenciado quando a deusa dos elfos, Glórienn, perdeu seu posto divino — mas sim a morte de forma chocante e inesperada do líder de todo o Panteão! A divindade que tomou o lugar de Khalmyr, o deus da justiça, que ocupou o posto por tanto tempo!

Tauron, deus da força e da coragem, sucumbiu durante a formação de uma área de Tormenta em pleno coração do Império de Tauron, Tiberus. Esta nova área agora queima sobre a capital, servindo de morada para os seres aberrantes. Os detalhes do ocorrido ainda são confusos, sendo que os sobreviventes que tentaram descrever o que viram não conseguiram explicar a batalha de forma coerente, talvez por não conseguirem absorver fatos de tamanha escala.

A magnitude do ocorrido é tamanha que promete mexer com as próprias fundações da realidade. Aparentemente, Tauron enfrentava uma luta equilibrada contra Aharadak, inclusive com alguma vantagem sobre o lekael responsável pela área que se formava. Mesmo com muitas perdas, parecia que os artonianos teriam motivos para comemorar ao final do conflito. Infelizmente, o resultado foi completamente adverso.

O tamanho dessa perda é incalculável, e o impacto nos próximos anos, imprevisível.

Tormenta sobre a capital

Após a queda do Forte Amarid, em Trebuck, a Tormenta não havia mais se manifestado próxima de grandes centros populacionais. Apesar do receio de que algo assim pudesse ocorrer novamente, o temor do Reinado frente a ameaça da tempestade rubra diminuiu consideravelmente após a destruição da área na ilha de Tamu-ra.

Muitos até pareciam não se preocupar com o perigo que a mera existência dos invasores representava, pois ainda que os sinais de sua manifestação nunca tenham cessado completamente, os grandes inimigos demonstravam certa acomodação, apenas mantendo os territórios conquistados e evitando conflitos diretos.

Infelizmente, apesar de não sabermos com certeza como os lekael operam, ficou claro que os planos da não-existência continuam em andamento. A instabilidade provocada pela Guerra Artoniana pode ter sido justamente a oportunidade que estavam aguardando.

Em um evento sem precedentes, talvez a mais grave manifestação da Tormenta em Arton desde a sua chegada, choveram demônios e matéria vermelha sobre Tiberus. Parte da centenária cidade histórica, orgulho da raça táurica, foi corrompida, convertida em algo diferente e alienígena. Com ela também caiu Tauron, que sucumbiu tentando defender seu povo de Aharadak, até então, uma mera divindade menor.

O Panteão corrompido

A ascensão de Aharadak ao Panteão como divindade maior ocorreu juntamente com a queda do atual líder, Tauron. Talvez por isso, a coragem nos faltou quando mais era necessária.

Ninguém, em lugar algum, conseguiu fechar os olhos sem sentir um vislumbre da loucura que é ter um lekael como membro do Panteão. É impossível contabilizar quantos sucumbiram ao compreenderem que, agora, este também é um dos pilares da própria realidade artoniana.

É fato que mesmo aqueles fortes o suficiente para resistir nunca mais serão os mesmos depois disso. Especula-se que muitos deverão se entregar espontaneamente à Tormenta. A própria Tiberus é agora um símbolo: um monumento ao poder da matéria vermelha.

Curiosamente, parte da cidade parece resistir ao avanço da corrupção escarlate. Não há certeza ainda sobre o que impede que todo o lugar seja tomado pela tempestade rubra.

Questão de fé

Arton vive uma época conturbada, onde os alicerces da própria realidade estão sendo colocados à prova. A queda de uma divindade interfere não apenas na manutenção daquilo que ela representava, mas também impacta diretamente numa gigantesca quantidade de devotos, e a própria igreja de cada deus.

De forma interessante, a fé às vezes resiste até mesmo à realidade dos fatos. Assim como ainda há elfos que acreditam em um eventual retorno de Glórienn ao Panteão, especula-se que nem todos os devotos de Tauron irão abandonar seu culto.

Vale lembrar que Szzaass, Kallyadranoch e Valkaria, já desapareceram, mas mantiveram devotos fervorosos ainda assim.

Procissão ao templo de Aharadak

Em todos os reinos, cultistas da Tormenta seduziram os desesperançosos, e os uniram como devotos da temoestade rubra. Há uma grande movimentação destes novos seguidores rumo a área de Tormenta de Zakharov, onde se pretende celebrar a coroação de Aharadak como deus maior.

O destino é o templo erguido em homenagem ao Lorde na própria Cidade da Tormenta, o primeiro do tipo em toda Arton. A natureza real do evento ainda é incerta, devida à falta de maiores informações. Há relatos de que os ritos são uma espécie de paródia de cultos de outras divindades, um ato de zombaria aos costumes artonianos.

Sabidamente, nem todos os viajantes estão realizando a procissão de fé livremente. Há aqueles que estão sendo levados à força pelos cultistas, na esperança de que a loucura os corrompa em definitivo. Porém, encontrá-los frente aos milhares de fanáticos não é uma tarefa das mais simples.

Por conta dos esforços do reino de Zakharov estarem voltados para a Guerra Artoniana, as fronteiras com Deheon e Yuden seguem fortemente patrulhadas. Por isso, os séquitos mais numerosos estão evitando as passagens costumeiras, preferindo rotas através das Montanhas Uivantes. Aventureiros que por ventura estiverem na região são incentivados a agirem em prol destes inocentes.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

Regras opcionais para desvantagens em Tormenta20

Outward: os personagens *só parecem* fodões. Na verdade, são uns fracotes!

DESVANTAGENS

Tormenta20 está entre nós! Ou quase, pelo menos. Os apoiadores do financiamento coletivo e da pré-venda já receberam a versão preliminar do livro básico, com boa parte do conteúdo final, e em breve receberão a versão completa.

Embora o material completo ainda não tenha sido liberado (está quase, pessoal — juro por Tanna-Toh que a espera é por um bom motivo, pois queremos entregar o melhor jogo possível para vocês), já podemos começar a brincar com as regras. O que, cedo demais?

Ora, nunca é cedo para chafurdar em mecânicas aqui na Caverna do Saber! Além disso, o conjunto de regras opcionais que apresento aqui é um dos favoritos dos jogadores antigos. Com essas mecânicas, fica ainda mais fácil combar! Ops, quer dizer, fica ainda mais fácil representar o conceito de seu personagem...

As regras de desvantagens a seguir não são completamente originais — tanto que, como dito acima, muitos jogadores antigos já as usavam em *Tormenta RPG*. A primeira versão delas foi publicada na própria Caverna do Saber, na época que a coluna saia no site da Jambô Editora (eram tempos antes da volta da *Dragão Brasil*). Porém, aqui trago o material atualizado para o sistema atual, e expandido com novas desvantagens.

Agora, entre na Caverna do Saber e se prepare para encontrar grandes mistérios, poderes assombros e... na verdade, nada disso. Hoje, nosso cantinho (não do goblin, mas de regras), só traz coisa ruim!

Desvantagens

Tormenta20 é um jogo de heróis. Mas mesmo heróis não são perfeitos. O cavaleiro na armadura brilhante pode ser um tremendo chato. O arquimago que comanda as energias arcanas pode ser um fracote. E o pirata de tapa-olho... Bem, tem um olho faltando!

Este artigo apresenta um sistema de desvantagens para Tormenta20. Desvantagens são "poderes ao contrário" — em vez de habilidades e bônus, trazem restrições e penalidades. Quando você cria um personagem, pode escolher uma desvantagem para ele. Se fizer isso, recebe um poder geral extra. Você é livre para escolher o poder, mas deve preencher seus pré-requisitos. De modo similar, se algum dia você quiser se livrar de uma desvantagem, pode pagar um poder para "recomprá-la".

Além de um poder geral, desvantagens dão mais cor e profundidade aos personagens. Chega de heróis perfeitinhos! Começou a era dos guerreiros ignorantes, magos paspalhos e ladinos medrosos.

Amaldiçoado

Você foi amaldiçoado por uma entidade poderosa, como uma fada ou divindade. No começo de cada cena envolvendo um perigo, role 1d4. Em um resultado 1, você perde todos os seus pontos de mana.

Assombrado

Você é assombrado por erros do passado — ou é literalmente assombrado por um fantasma! Você sofre –5 em Diplomacia por sua aura sombria. Além disso, no começo de cada cena envolvendo um perigo, role um dado. Em um resultado par, você fica alquebrado até o fim da cena (o custo em PM de suas habilidades aumenta em +1).

Cabeça Quente

Quando você sofre dano, sua próxima ação deve ser atacar a fonte do dano. Se não puder atacá-la, ou se ela não puder ser atacada (por exemplo, se o dano veio de um buraco no qual você caiu), você pode fazer outras ações, mas sofre –2 em todos os testes na rodada.

Caolho

Você não tem um dos olhos. Você sofre –2 em Iniciativa, Percepção, Pontaria e Reflexos.

Chato

Sempre que você parte de uma aldeia, uma festa acontece. Você sofre –5 em testes de Diplomacia. Além disso, a atitude inicial de NPCs em relação a você é sempre uma categoria pior.

Código de Conduta

Escolha um dos códigos a seguir. Você segue rigorosamente esse código. Se violá-lo, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

• *Código de Honra.* Você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de regras, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar.

CAVERNA DO SABER

• *Código da Honestidade*. Você não pode mentir, trapacear ou roubar e sofre uma penalidade de –5 em testes de Enganação, Furtividade e Ladinagem.

• *Código do Herói*. Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear ou roubar.

Especial. De acordo com o mestre, você pode criar um código diferente para seu personagem. Entretanto, um código só vale como desvantagem se realmente penalizá-lo. O mestre decide se um código é restritivo o bastante para valer como desvantagem.

Combalido

Sua saúde é frágil. Você sofre –5 em Fortitude.

Covarde

Seu lema é "aquele que foge hoje vive para lutar amanhã". E se der para evitar a luta de amanhã também, melhor! Você sofre –5 em testes de Intimidação. Além disso, no começo de cada cena envolvendo um perigo, role um dado. Em um resultado par, você fica abalado até o fim da cena.

Distraído

Você é muito desligado e... Hein? Do que estávamos falando? Você sofre –5 em Iniciativa e Percepção.

Duro de Ouvido

Sua audição é ruim. Você sofre –2 em Iniciativa, Percepção e Reflexos. Além disso, sempre conta como estando em condições ruins para lançar magias. Magias afetadas pelo poder Magia Discreta não sofrem essa limitação.

Expurgo de Allihanna

Por algum motivo, animais não gostam de você. Você sofre –5 em testes de Adestramento e Cavalgar. Além disso, animais e monstros irracionais (Int 1 ou 2) recebem +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra você.

Expurgo de Wynna

Algo em você não agrada a Deusa da Magia. Você sofre –5 em testes de resistência contra magias.

Filho(a) de Nimb

Você é louco. No começo de cada cena envolvendo um perigo, role 1d4. Em um resultado 1, você fica confuso até o fim da cena.

Fracote

Você cresceu dentro dos muros de um palácio ou enfurnado na torre de um mago e nunca praticou atividades físicas. Você está permanentemente sob efeito da condição fraco (–2 em testes de atributos físicos e de perícias baseadas nesses atributos).

Franzino

Você recebe –1 PV por nível de personagem. *Pré-requisito:* Con 11 ou menos.

Hedonista

Você está acostumado a viver no luxo e não se sente bem com nada abaixo disso. Em condições luxuosas, sua recuperação de PV e PM é igual ao seu nível. Em condições confortáveis, sua recuperação é igual à metade do seu nível. Em condições normais ou ruins, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível.

Impulsivo

Você age primeiro e pensa depois. Você sofre –5 em Furtividade e Investigação e não pode fazer a ação preparar.

Inculto

Por algum motivo — uma infância pobre, vir de uma tribo primitva... — você não teve acesso a educação. Você é analfabeto e recebe duas perícias treinadas a menos (isso pode reduzir as perícias que você pode escolher a zero, mas não afeta as perícias fixas de sua classe).

Indefeso

Você nunca aprendeu a se defender. Você sofre –2 em Defesa e testes de resistência.

Indolente

Você é apático. Você sofre –5 em Reflexos.

Ingênuo

Não há maldade em seu coração. Você sofre –5 em Enganação, Intuição, Investigação e Ladinagem.

Maneta

Você perdeu uma mão — num duelo de espadas, devorada por um monstro, devido a uma maldição... Você sofre –2 em Atletismo, Ladinagem e Ofício. Além disso, não pode usar armas de duas mãos, uma arma e um escudo, etc.

Matugo

Você sofre –5 em Investigação e em testes de Iniciativa e Percepção em cidades. Quando descansa nesse ambiente, sua recuperação é uma categoria pior (se já era ruim, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível).

Melancólico

Por um trauma no passado, um amor não correspondido ou qualquer outro motivo, você é uma figura triste e sombria. Você recebe –1 PM por nível de personagem.

Míope

Você tem dificuldade de enxergar objetos distantes. Como alternativa, acha covardia atacar de longe e nunca treinou com armas de ataque à distância. Você sofre –5 em Pontaria.

Vagaroso

Você tem um problema em uma perna ou pé ou está acima do peso. Você está permanentemente sob efeito da condição lento (todas as suas formas de deslocamento são reduzidas à metade e você não pode correr ou fazer investidas).

Temeroso

Você tem medo de se machucar. Como alternativa, treinou apenas com armas de ataque à distância e não sabe o que fazer quando as coisas ficam mais "pessoais". Você sofre –5 em Luta.

Tolo

É fácil enganá-lo. Você sofre –5 em Vontade.

GUILHERME DEI SVALDI

Desvantagens: usar ou não?

No início deste artigo, disse que este é um "conjunto de regras opcionais". Mas... por que? Por que uma mecânica que representa um aspecto tão básico de um personagem é opcional? Ora, na vida real, todos temos falhas, sejam elas físicas, psicológicas ou sociais. Diria inclusive que é mais realista *ter* desvantagens do que o contrário!

Claro, alguém pode argumentar que Tormenta20 não é sobre a "vida real", mas sobre heróis. Grande coisa — heróis também tem problemas! Mesmo personagens que são a epítome do heróismo tem lá seus defeitos. Pense no Capitão América. Não é uma falha de caráter, mas ele é um tanto ignorante a respeito do mundo moderno, o que justificaria uma desvantagem (penalidade em testes relacionados a tecnologia e conhecimentos gerais, talvez?).

Se desvantagens são comuns na vida real e na literatura, por que não estão no livro básico? Bem, elas quase estiveram. Durante o desenvolvimento de Tormenta20, cogitamos colocar essas regras no jogo. No fim, porém, o que pesou foi a simplicidade. Como *game designer*, me importo muito com o tempo necessário para se construir um personagem — pois isso é uma das grandes barreiras para iniciantes. Uma construção lenta acarreta uma grande chance do novato se entediar com o jogo antes mesmo de ele começar! Como queremos mais gente no hobby, tomamos medidas para acelerar esse processo. Colocar as desvantagens como padrão adicionaria mais *dois* passos na construção: ler as desvantagens e escolher uma, e ler os poderes gerais e escolher um. Mesmo para jogadores veteranos isso pode ser demais. Claro, se para você isso não é um problema... Fique à vontade para usar as regras!

Por fim, um apelo: por mais que eu brinque sobre combar, evite escolher uma desvantagem *apenas* para ganhar um poder geral. A grande maioria dos arquétipos de personagem não precisa de um poder geral no 1° nível. Se uma desvantagem for ajudar na interpretação de seu herói, ótimo. Mas, se você quiser usar essa opção apenas para ganhar mais poder, talvez *você* tenha uma desvantagem. No caso, "Combeiro Inveterado"...

ESTE MUNDO TAL COMO É

POR DAVIDE DI BENEDETTO E MARCELO GRISA
ARTE POR GUILHERME SOMMERMEYER

Lutava por dois e bebia por quatro.

Isso foi há muito tempo. Agora temia pisar dentro de uma simples bodega.

Mancava passos de um ferimento antigo sob a sombra de torres, edifícios em ruínas, através dos arcos dos aquedutos e por vielas de terra. Era mais um dia em Valkaria. A capital do reino ia acordando aos poucos, apequenando dentro de sua imensidão os dilemas de cada um que vagava nas ruas com cheiro de esgoto aberto. No horizonte, a estátua da deusa que dava nome à cidade, sempre visível com os braços alçados aos céus em súplica. Lembrava a Tâumato que ali até os deuses pediam ajuda.

Se alguém o encontrasse naquela manhã, diria que parecia jovem, mas somente parecia. Era quase humano. Metade gênio por parte de pai, e sabia que era verdade. Tinha cabelos e olhos da cor do musgo, o corpo perfeito de escultura e um rosto em eterno desencanto.

Parou em frente a um edifício de madeira com um só andar e uma porta dupla de vai e vem. Não trazia arma alguma embainhada na cintura. Os trapos que vestia em nada o diferenciavam de um camponês. Havia uma placa pendurada acima da porta da entrada com os dizeres: “A Fênix Energúmena”. Eram acompanhados pela caricatura de um pássaro endiabrado.

Lá estava a taverna.

Mais uma entre pelo menos cinco mil quatrocentos e setenta estabelecimentos registrados na cidade pelos coletores de impostos da rainha-imperatriz. Alguém pouco familiarizado com a vida no mundo de Arton seria incapaz de entender a importância de lugares como aquele. O centro da vida comum de vilarejos e bairros. Um poço de fofocas e lendas. Antro de prazeres e canções. O lugar onde todos os heróis e aventureiros se reuniam após a alta aventura como marinheiros ávidos por terra firme e bebida, depois de um longo período no mar.

E o primeiro — talvez o único — lugar onde alguém contrataria os serviços de um mercenário livre, sem ter que recorrer aos labirintos de dinheiro e burocracia das grandes guildas.

Colocou a mão sobre a porta dupla e a empurrou de leve, sentindo a superfície áspera. Uma das portinholas se inclinou para dentro. Sentiu o bafo de cerveja incrustada e pó de serragem se levantando do piso. Em algum lugar lá dentro, em uma caldeira ao centro de tudo, um pequeno espírito do fogo crepitava e aconchegava o ar. Tâumato chegara à taverna com o dia ainda jovem e tinha sido um movimento calculado. Queria evitar o aglomerado de pessoas e sensações, embora soubesse que, para aqueles que eram como ele, qualquer momento do dia era oportunidade para beber.

Conhecia o dono. Conseguir um trabalho ali seria, apesar de sua reputação, não de todo impossível. Arton era vasto, um mundo de problemas. Um mundo com hordas conquistadoras em marcha e tempestades demoníacas que faziam chover sangue do céu. Onde estrelas e deuses despencavam do firmamento e seres sinistros ascendiam. Tudo era possível e ele precisava de fortunas e tesouros. Tinha que ser algo grande ou aqueles a quem devia se certificariam que sua família estivesse morta ao final do mês. A necessidade vinha antes da prudência.

E ainda assim não conseguiu se mexer.

Ali dentro dele, havia a sede que não era sede. Havia o tédio e o vazio de um dia longo demais, numa sequência interminável. Tão fácil como conseguir um emprego, seria convencer o taverneiro a lhe dar um copo. Pelos velhos tempos. O primeiro brinde levaria a outros três. E então mandariam trazer a garrafa e teriam

matado a própria divindade que governa o tempo, quando Tâumato tivesse acabado de entornar meio barril. Era um padrão. Era previsível. Uma maneira confiável de não se sentir só, mesmo que completamente cercado de gente.

A verdade é que todo herói de lendas tem seu ponto fraco, sua vulnerabilidade. E ele há muito havia aprendido a reconhecer e fazer as pazes com a sua. Se entrasse ali, o pior dentro dele venceria. Escolheu não entrar.

Deu a volta e desapareceu novamente entre as vielas com odor de urina e lixo.

Haveria outra maneira de salvar a vida das pessoas que amava.

Mas qual?

* * *

Antes. Anos antes.

A missão que arruinou tudo.

Um platô rochoso em meio ao nada para onde atraíram um dragão. Ali em cima, pedras e mais pedras, vento frio batendo na pele e ninguém perto o bastante para se ferir, além deles mesmos.

Tâumato só chegou à batalha final quando estava próxima de acabar. Naquele dia, havia acordado no piso de uma taverna que ficava não muito longe dali, e não exatamente perto, coberto de vômito e com um gosto acre na boca. Mas imaginou toda a cena várias e várias vezes, após o ocorrido. Ouviu o que os companheiros relataram em detalhes sobre o embate fatídico. E eles tiveram muito a relatar. Nunca o deixaram esquecer.

Reencenava em sua mente os acontecimentos no platô a cada noite passada em claro...

No céu, o dragão Ezellock. Suas escamas esmeraldadas e as asas abertas projetando sombra e pavor. Ezellock não era uma criatura benévola. Isso sabiam muito antes de terem decidido confrontá-lo. Mas a magia fluía em suas velhas veias. Tinha a idade que o próprio Tâumato alcançaria, se vivesse para tal, algo que o meio-gênio sempre ponderou. Era um monstro tão nobre quanto temível.

— Temos o direito de destruir algo tão antigo? — tinha dito aos companheiros. Palavras sinceras, mas com a distância do tempo, soavam tão ingênuas. — Eu me tornei aventureiro para viajar o mundo e conhecer maravilhas! Não para destruí-las! — a discussão que motivou sua ida à taverna, na noite anterior a da batalha. Embora devesse admitir, se não tivesse sido por aquela discussão, teria sido por outra.

Os companheiros dele lutaram sozinhos. Se perguntando onde, em nome de todos os vinte deuses, haviam se metido.

O ladino.

A maga.

A clériga.

Griffin, o ladino galante, o mais humano dos humanos, que roubava dos ricos e dava aos pobres — portanto a si mesmo e sua família de incontáveis irmãos mais novos e mãe doente. Com uma flecha e com um tiro digno de um arqueiro élfico, tinha plantado uma ferroada precisa que cegou para sempre um dos olhos do dragão. Griffin não era um guerreiro aristocrata. Seu estilo de luta, pura sobrevivência. A arma do fraco contra os fortes. O ladino sabia como terminar uma batalha sem demorar demais, sabia atingir os lugares certos. Fez cada flecha contar, Tâumato tinha certeza.

Mas dragões também eram astutos. Tão ou mais que os humanos. E após se levantar no céu e emitir um urro, Ezellock tinha coberto a luz do sol e, com um respiro, decidido eliminar a ameaça mais imediata.

— Sr. Griffin! Saia já daí! — deve ter gritado, Blandine. A maga anã. Professora diplomada pela Academia Arcana. Autora de uma centena de artigos acadêmicos. Mas andava junto a eles em uma expedição de campo sem fim, conjurando feitiços de combate. Trabalho era trabalho. E aulas não eram o bastante para financiar os custos das pesquisas da maga.

— Não sei onde o pau d'água se meteu. Mas relaxa, fessora! A gente dá conta. — respondeu Griffin, e deve ter sorrido. Provavelmente, o sorriso arrogante de costume.

Tâumato quase podia enxergar e ouvir cada trejeito e palavra dos amigos.

— Negativo! — Blandine folheando o livro ancestral que era seu grimório. Com gana. As mãos que já não se importavam em rasgar páginas — Eu não memorizei feitiços de proteção. Prosseguir o curso da missão é deveras arriscado! — a anã correndo sobre pernas curtas.

— Vou esquivar. Sou mais rápido. Não precisamos dividir a recompensa com aquele qareen traidor.

— Saia daí, imediatamente!

— Eu vou esquivar.

Blandine não teve tempo de intervir. Uma cachoeira corrosiva esguichou para fora da garganta do dragão verde. Griffin esquivou do jato ácido. Como disse que faria. No último momento.

Mas não contou com os respingos.

Foram o bastante para enchacá-lo. Fazê-lo tombar, uivando de dor, as mãos no rosto que desmanchava. O ácido continuou a se espalhar em uma corrente ininterrupta, acabou de derreter a carne de Griffin, os ossos, o próprio chão ao redor. Apenas um de seus braços permaneceu, agarrado a uma reentrância na rocha.

Por ter lançado enxames de bolas de fogo e relâmpagos sobre Ezellock no início da batalha, Blandine se tornou o próximo alvo. A maga anã não foi capaz de prever um ataque tão rápido. O estrondo e o tremor de uma aterrissagem a derrubaram e por pouco não fizeram que rolasse até a piscina fumegante de ácido que havia se formado e corroído o colega.

Quando se levantou, e ajeitou o chapéu pontudo sempre caindo na cabeça, deve ter contemplado o corpo colossal de Ezellock, através das lentes trincadas de seus óculos.

— Isso está completamente fora dos cálculos... — Tâumato só imaginou a triste voz da anã, naquele momento.

Uma garra precisa desceu para rasgá-la, mas encontrou um escudo. A clériga.

Miséla uivou seu canto guerreiro com a voz capaz de humilhar mil bardos. Aparou o golpe que estraçalhou a madeira e o bronze do seu escudo e empunhou a maça. O rosto dela, quase sempre alegre, focado na batalha, com aqueles olhos atentos de quem não deixava passar movimento ou detalhe. A mão que antes segurava o escudo apanhou o símbolo sagrado de Tanna-Toh, a deusa do conhecimento, que estava pendurado em seu pescoço como um colar, e o estendeu diante do inimigo.

Uma mistura de conversa e de uma dança de defesas e feitiços se seguiu. As antigas companheiras, atrizes em um palco na cabeça de Tâumato.

— Estás bem, irmã?

— Estou — Blandine ainda ajeitando o chapéu na cabeça — Mas temos que recuar.

— Não é opção.

— Peço que reconsidere. Ouro de nada vale se estivermos mortas!

— Você diz isso. Mas sempre pode voltar para sua academia. O templo de onde vim não é tão afortunado, não... Ambas trabalhamos com nossas mentes, mas existe um abismo entre nós, irmã. — Miséla discursando, enquanto, com toda calma do mundo encarava o dragão. Aparou a segunda garra de Ezellock com a maça, sem ao menos piscar, prevendo o movimento.

A mordida que se seguiu, porém, atingiu a clériga em cheio. Os dentes do tamanho de lanças perfuraram a cota de malha que protegia o corpo. Enquanto sangrava, Miséla cantou uma oração curativa a sua deusa da razão. Os ferimentos se fecharam como se fosse algo lógico. Então ela tinha se desvencilhado das presas, e continuado a falar como se nada tivesse acontecido.

— Há muito em jogo. O que diremos ao pequeno conselho se voltarem de mãos vazias? E como pagaremos pela ressurreição de Griffin?

— Precisamos de um novo plano — a anã pensava. Miséla podia orar por cura e segurá-lo. Blandine podia abater o dragão com suas magias bélicas. Era arriscado.

— O que devo fazer?

— Perguntas o que fazer. Mas posso ver além de tuas palavras. Sei que já decidiu, irmã. Vá! — uma provocação de Miséla. A escolha cabia a Blandine. A clériga teve fé que, no fim, a companheira tomaria a decisão mais racional, não importando qual fosse.

Blandine recuou. Miséla teve seu ventre rasgado novamente. Sangrava no chão, e com uma só prece se punha em pé de novo. Outra garra descia, rompia sua armadura, mas ela orava que a deusa a ajudasse e suas preces eram atendidas.

— Miséla! — a voz de Tâumato.

Neste momento finalmente adentrou à batalha; a sua imaginação findava e dava lugar à memória.

Ele foi cambaleando em direção às companheiras, uma garrafa na mão e tentando equilibrar a espada gigantesca na outra. Tropeçou. Não viu a poça de ácido. Caiu em meio a ela em sua investida desengonçada, fazendo pequenos pingos corrosivos gotejarem sobre as aliadas.

A clériga Miséla padeceu mais três golpes letais, e orou por cura mais três vezes, até que ele conseguisse rastejar para fora. Tâumato saiu ileso do ácido, tossiu um pouco. Procurou a garrafa, esqueceu a espada. Quando viu que não restava nem mais um gole, quebrou a garrafa no chão e investiu com cacos de vidro contra o colosso que era Ezellock.

Uma cauda de espinhos atingiu o meio-gênio. A clava de ossos pontudos o fez voar até um pedregulho, que se estilhaçou com impacto. Ele se levantou logo em seguida.

— Estou bem. Vamos vencer! — a voz ébria e mole.

Nenhuma das suas companheiras lhe respondeu. Tâumato ainda lembrava de ter olhado diante de si e ter pensado que estavam em menor número.

Afinal, enxergava dois dragões.

Tentou dar um passo, mas sentiu dor. Ao olhar uma de sua pernas, viu uma ruína de carne, osso e sangue. Mísela surgiu. Colocou-se entre ele e Ezellock, rugindo um misto de oração e canção. A bocarra do dragão foi se aproximando, prestes a estraçalhá-los. Então, zunido. Um silvar característico de magia arcana, e onde antes havia o monstro ancestral, nada.

Somente cinzas esverdeadas nevando sobre os heróis.

Miséla estendeu sua mão ao céu, desta vez não para orar. O vento frio do topo do platô havia cessado. Uma cinza foi pairando até cair sobre sua mão e a clériga a contemplou, sem uma palavra.

— Desculpe-me, Sra. Miséla. — era Blandine, os olhos marejados — Iam morrer... Tive que desintegrá-lo!

— As escamas. — a clériga Miséla rompeu o silêncio e constatou o fato para si mesma. Não mais existia o que haviam atravessado dois reinos e meio para buscar.

As escamas de Ezellock eram cinzas.

Tâumato gelou naquele instante, sentiu o estômago revirar. Vomitou. Enquanto limpava boca com o braço, contemplou a cena ao redor com a expressão incômoda de quem distinguia sentido naquilo que estava vendo.

Fez então a pergunta inevitável.

— Onde está Griffin?

* * *

Aquelas eram lembranças de uma vida passada.

Nem toda ressurreição era literal. Tâumato era outro homem. Estava no tempo presente e seus problemas eram bem mais urgentes que velhos fantasmas.

O aqui e agora tinha a forma de um templo, silencioso e imaculado com vitrais que banhavam o altar em luz. Após escolher não adentrar a taverna, o meio-gênio fora a Igreja do Panteão em busca de um sinal do que fazer. Aquele lugar tinha sido seu porto seguro nos piores momentos. Ali, junto a clérigos da profecia e do recomeço, havia encontrado uma segunda chance.

Mas hoje rezara a duas dezenas de divindades diferentes.

E nenhuma delas havia lhe respondido.

Continuava sem ter a mínima idéia de onde conseguir a tempo um trabalho que pagasse o que precisava. Todas as caravanas chegando e partindo de Valkária eram agenciadas por guildas, e não havia nem mesmo uma disposta a contratá-lo para um serviço de escolta depois que a fama da missão desastrosa se espalhara. O mesmo valia para cada aristocrata a procura de aventureiros. Lhe ocorreu que pudesse conseguir algo com a chegada de Vectora — a famigerada cidade voadora — porém, seu retorno à capital ainda levaria meses.

Por mais que Tâumato tivesse caído, era um herói, e não se sujeitaria a trabalhar como capanga de uma família criminosa ou o lacaio de um necromante. Já havia cometido o erro de pedir ajuda a vilões e era o que o havia colocado na atual enrascada.

Ainda ajoelhado em frente ao altar e sem abrir os olhos, o meio-gênio tinha dentro de si um mapa mental de cada banco de madeira, estátua, coluna, dos indivíduos ali dentro, e de suas posições. Com um só olhar enquanto atravessara a nave da igreja, havia observado o local e registrado onde estavam todas as possíveis ameaças.

Treinamento de guerreiro.

Sem ter os sentidos turvos pela bebida, sua percepção das coisas voltara. Os mesmos sentidos que seu suposto pai — um gênio dao — havia empregado na construção de castelos, muralhas e catedrais. Não que ele tivesse ficado tempo o bastante em Arton para tal, antes de regressar ao mundo de origem. O pai era só uma história. A lenda particular de uma mãe que Tâumato viveu tempo o bastante para ver enlouquecer, murchar e morrer.

As costas do meio-gênio estavam voltadas para qualquer um que entrasse na igreja, mas seus ouvidos continuavam atentos. Havia, por exemplo, um som de flauta ecoando, que vinha da segunda fileira de bancos à direita. Um jovem e alegre sacerdote de Marah louvando à sua maneira a deusa do amor e da paz. Na quarta fileira à esquerda, a prece quase inaudível de alguém que tinha coragem de orar a Tenebra, deusa da noite e dos mortos-vivos.

E, bem próximo, atrás de algumas colunas, o clangor metálico que só certas armaduras faziam. Clérigos de Mestre Arsenal, o novo deus da guerra.

O ruído foi ficando mais próximo.

Tâumato se levantou, abriu os olhos e tentou manter o sangue frio. Eram quatro homens ao todo. Vestiam armaduras de placas esmaltadas em púrpura, longos mantos e empunhavam maças e pesados martelos. Na cintura tinham algumas estacas de madeira presas a uma espécie de cinto, junto ao medalhão com o símbolo de seu deus e pequenos cantis. Tâumato imaginou para que seriam as estacas, se o submeteriam a algum tipo de tortura.

Não disse nada. Deixou que falassem.

— Soubemos que estava aqui orando aos deuses, guerreiro. Viemos lembrá-lo de sua dívida com o nosso.

Tâumato conteve seus instintos e abaixou a cabeça, desviando o olhar. Tentou falar o mais serenamente possível.

— O acordo com seu capelão é que eu pagaria ao final deste mês. Ainda tenho duas semanas. Não se preocupem, tenho um trabalho em andamento e terão o ouro que prometi.

Contraira aquela dívida para trazer Griffin de volta. O ladino não tinha regressado intacto do reino dos deuses, é verdade. Traria sempre uma cicatriz na alma pela experiência da morte, mas ao menos respirava novamente. Miséla, que havia retornado ao distante mosteiro de onde viera, era parte do baixo clero e sua ordem não tivera recursos para encomendar uma ressurreição. Outras ordens clericais tinham preços estelares para intervenções divinas — e quando não — filas intermináveis para falar com um alto sacerdote. Mas após a ascensão de Arsenal, os novos séquitos ligados ao deus haviam sido hábeis em desenterrar antigos pergaminhos sagrados, dos tempos que a magia era mais abundante no mundo. O preço deles era a conversão de um herói caído ou uma missão para recuperar armas lendárias e outras relíquias.

Quando os clérigos descobriram que Tâumato não tinha dentro de si a fé necessária para uma conversão sincera, e tão pouco era confiável para realizar uma busca importante, resolveram cobrar o preço em algo mais fidedigno.

— O capelão disse isso? Este era o prazo antigo! Agora tem uma semana. — um clérigo da guerra não recuava em combate, o que se dirá ao cobrar uma dívida — Veja como um incentivo.

Poderia tentar deixar a cidade, pensou Tâumato. Fugir com a esposa e o filho. Mas uma longa viagem pelos ermos podia ser tão ou mais perigosa que sacerdotes assassinos. E aquela velha e nova fé espalhava-se como peste em cortiços imundos. Mais cedo ou mais tarde encontrariam sua família.

Os clérigos de Arsenal começaram a deixar a igreja, quando o meio-gênio foi atrás deles apressando os passos mancos, que ecoaram pela nave da igreja e então pelos degraus da longa escadaria que dava acesso ao santuário.

— Esperem!

O clérigo que falou com Tâumato, se virou em direção a ele mais uma vez.

— As estacas que estão carregando. — O clérigo esperava uma súplica, mas se alguém pudesse ver através de seu elmo, notaria uma expressão divertida de surpresa.

— Devo inquirir porque seu súbito interesse nelas...

— Estão partindo em uma jornada, atrás de alguma recompensa. Estão indo caçar um vampiro, não estão? — o tipo de perspicácia e conexão que só quem já fora aventureiro faria — Me levem com vocês. Posso ser útil!

— Proposta estranha para quem disse que tinha um trabalho em andamento. — o clérigo descansou seu imenso martelo no chão e se apoiou sobre o cabo da arma. — Imagino que já tenha lutado contra mortos-vivos?

— Lutei. Como pode ver, ainda estou aqui.

— Você sim. Mas tenho dúvidas quanto ao resto dos seus companheiros — os demais clérigos riram do comentário, gargalhadas metálicas abafadas dentro de elmos.

— Além disso, está errado. Não se trata de um vampiro comum... a criatura ataca feiticeiros e bruxos. Não se alimenta de sangue e sim de magia — continuou o clérigo enquanto apontava para Tâumato —. O que precisamos aqui, guerreirinho, é de um conjurador especializado em artes místicas e sacras. Algo além do alcance para um pobre pau d'água da sua estirpe.

Tâumato hesitou.

— Sou filho de um gênio. — como se aquilo encerasse a discussão.

— É mesmo? Então deve saber a diferença entre magia arcana e divina. — disse o clérigo, assumindo um tom professoral no mais aberto deboche — Entenda, temos toda a magia dos deuses que queremos. Mas nossas preces ferem! Queremos alguém que se ocupe das reles artes da cura.

— Alguém capaz de canalizar energia positiva.

— Na mosca! Não é mesmo astuto? Vamos deixar que o vampiro se alimente dela, se engasgue com ela, que vire cinzas. Imagino que dirá que conhece algum curandeiro disposto a colaborar conosco de bom grado?

Pensou em Mísela. Mas mesmo que a clériga estivesse disposta ajudá-lo, estava a reinos de distância.

— Bom, na verdade não...

— Então pare de desperdiçar nosso tempo.

Tâumato não disse mais nada e assistiu enquanto os outros se distanciavam. O clérigo da guerra gritou a ele uma última vez, enquanto se afastava.

— O tempo, qareen... é essencial! Tanto na guerra como na paz hedionda. A areia continua a escorrer pela ampulheta. É melhor você se mexer.

* * *

O sol estava alto quando Tâumato voltou às ruas. Continuava a mancar, dessa vez por uma avenida de paralelepípedos, entre tendas coloridas de comércios e ruínas, artistas fazendo malabares, aleijados pedindo esmolas, órfãos tentando bater carteiras.

No rosto, trazia a expressão aflita de sempre. Sua respiração estava acelerada, o coração parecia um tambor de guerra. Em pleno meio-dia, suava frio.

Teriam que fugir. Por maior que fosse o risco. Não havia como conseguir todo aquele ouro em tão pouco tempo. Pensava em como contar à esposa que teria que deixar a capital e se embrenhar por estradas e florestas como uma tropeira, passar fome e vagar por pequenos vilarejos com uma criança de colo. E ir para onde? Talvez, pedir ajuda aos antigos companheiros de bando.

Mas aquela missão fora o fim. Quando não entregaram as escamas de Ezellock ao contratante, ele não pode produzir o elixir adequado para curar o mestre da moeda de uma enfermidade misteriosa — na certa, feitiçaria encomendada por rivais políticos. No tempo em que o aristocrata precisou ficar afastado até que conseguissem curá-lo, um novo mestre da moeda assumiu e com ele, novas leis foram aprovadas. Leis que não eram fáceis de revogar. Maiores taxas e obrigações em cima da população mais pobre. Agora, um plebeu pagava tributo ao seu senhor

quando casava o filho mais velho e o mais novo, e sempre que cada membro da sua família morria. Pagava para pegar água da fonte e dízimos para cada grande religião existente na cidade e, uma vez por ano, durante um mês inteiro, sem receber nada por isso, via-se obrigado trabalhar em obras suntuosas de reconstrução — tão abundantes após a última guerra.

Depois da catástrofe espetacular, seu contratante — um homem de boa índole e ira fácil — garantiu que não conseguissem mais trabalho.

Griffin mal podia ajudar a si mesmo. Não fazia ideia de onde Blandine tinha ido parar. Talvez, pudesse levar a família ao pequeno mosteiro-biblioteca de Miséla. Estariam seguros lá, teriam alimento, um trabalho e uma ordem inteira de educadores para ajudar na criação de filho. Tentava mentir a si mesmo que sua família seria capaz de sobreviver o longo trajeto além das montanhas, que seriam felizes uma vez lá.

Sem se dar conta, Tâumato chegou àquele que, no fundo, era seu verdadeiro lugar sagrado. Mal percebeu quando suas pernas o levaram até lá, como outrora o conduziram a tantas tavernas.

Nunca comprava nada, mas gostava de ir.

Uma placa e um nome.

O Armazém das Maravilhas.

A loja de itens mágicos ficava numa rua escondida atrás de uma pequena praça, sua fachada imitando a de um castelo. Paredes de tijolos mal encaixados e vitrines repletas de objetos coloridos. Tâumato sentiu aos poucos sua respiração se acalmar, seus passos erráticos e sem rumo, de um lado para o outro, foram se aquietando até que finalmente parou e contemplou as vitrines.

Em meio a uma cidade de quase dois milhões de almas, em uma realidade que era um deserto de inclemência e onde a única lei era a caos advindo dos caprichos de seres que brincavam com os mortais, era bom se lembrar que ainda existia um pouco de magia no mundo.

Havia de tudo naqueles vidros, do mais simples ao mais sofisticado e exótico. Fileiras de poções curativas em vermelho, pirâmides de frascos azulados de essência de mana, bálsamos restauradores em lindos potes de cerâmica verde. Tudo isso na vitrine direita. Junto a ela, o esqueleto de algo que não era humano e que acenava amistosamente para quem passava. Na vitrine esquerda um pequeno circo de fadas aladas fazendo peripécias ao lado de um manequim vestindo cota de malha dourada. O manequim tinha uma pequena espada afivelada à cintura, que emanava uma aura fria e descansava dentro de uma bainha congelada coberta com pequenas estalactites de gelo.

Aquela era apenas uma amostra bagunçada e havia bem mais quinquilharias do lado de dentro da loja. Uma música alegre tocava vinda do nada com versos que anunciavam promoções direcionadas a aventureiros, teciam frases elogiosas sobre o comércio e convidavam todos a entrar.

Então, através dos vidros, o meio gênio enxergou alguém. A princípio apenas um vulto, depois se converteu em um rosto familiar.

— Blandine? — parecendo uma resposta automática à pergunta, a anã desapareceu no interior da loja.

Tâumato adentrou a porta dianteira, subiu por uma rampa ao lado de uma cristaleira contendo diversas estátuas e, logo deu de cara com estantes de madeira. Elas continham diversos grimórios, tratados e pergaminhos. A anã estava de costas, fingindo espaná-los enquanto cantarolava. Não tinha mais seu chapéu pontudo, usava túnica e avental. Mas era Blandine, sem dúvida.

Ao perceber que não iria embora, a anã se voltou para Tâumato, suspirando e bufando em um gesto de cansaço exagerado, deixando os braços penderem.

— Olá, senhor! Bem-vindo ao Armazém das Maravilhas. Como posso ajudá-lo? — o desânimo na voz era latente. A voz anasalada pela pura preguiça de falar. Umas das lentes de seus óculos, ele pode notar, ainda estava rachada.

— Blandine!

— De todos os estabelecimentos que comercializam itens mágicos, dentre todos os reinos, em todo o continente, o senhor resolve entrar logo neste.

Parecia uma conspiração dos deuses que os dois tivessem se encontrado ali, mas a verdade é que mesmo num lugar vasto como a capital, não era um fato tão incomum um aventureiro encontrar outro em lugares frequentados por sua laia.

— O que faz aqui?

— Estou trabalhando.

— Mas você é professora. Na Grande Academia.

— Sim, eu era. — deu ênfase à última palavra — Escute, Sr. Tâumato! Sugiro que procure algum outro comércio e peço encarecidamente que não cause confusão. É o meu primeiro dia aqui!

No começo, ele não quis aceitar que a amiga que presenciara conjurando relâmpagos no céu e manipulando fogo com as próprias mãos nuas, estivesse relegada a uma função tão banal. Fez as perguntas de sempre. A anã respondeu a contragosto. Havia sido dispensada, disseram que passava tempo demais em aventuras e não entregara a amostra das escamas que havia prometido à Academia. Não era apta ao ofício da docência. O que era curioso, porque desde a missão, nenhuma guilda acreditava que fosse apta como aventureira também.

— Os clérigos me ajudaram, Blandine. Eu larguei a bebida.

— Que bom, Sr. Tâumato! — a voz fria.

— Escute. Preciso de ajuda.

— Já não bastam todos os problemas que causou? Deixe-me trabalhar.

Então, passos se aproximando. Uma terceira voz mais grave. Tâumato viu atrás de si um homem quase tão alto quanto ele, mas de ombros bastante curvos. Vestia um longo casaco bege, de onde uma pança protuberante se projetava, e era completamente calvo — o que parecia tentar compensar com sua barba longuíssima de um grisalho quase metálico. O mercador contemplava a discussão dos antigos companheiros de bando com olhos que pareciam faiscar de descaso.

— Vim buscar as poções que encomendei. — disse direto e reto, com voz de trovão.

Blandine fez uma mesura ao mercador, se distanciou de Tâumato e sumiu por uma das alas laterais da loja, indo buscar algumas caixas de madeira. Fez duas viagens, deixando as caixa no chão. Continham dez pequenas garrafas cada, com líquido azul e etéreo em seu interior.

O meio-gênio ofereceu ajuda à antiga companheira, mas a anã recusou com um resmungo. Sentindo-se deslocado, ele foi pra outra ala da loja, enquanto esperava por uma chance de falar com Blandine.

O mercador pediu por uma caixa extra e por uma urna contendo bálsamo. Foi até a cristaleira. Demorou seu olhar sobre as estatuetas. Pediu que a anã abrisse para que as olhasse, e assim o fez. Demorou mais ainda olhando cada uma delas, mas não quis levar nenhuma. Retirou de dentro de um alforje algumas moedas de ouro e pagou pelas mercadorias, que foram prontamente carregadas dali por goblins saltitantes vindos da rua e que estavam a seu serviço.

Após toda aquela demora vagando por estantes e algumas peças de armaduras, Tâumato tentou falar com Blandine novamente. Contou a ela a situação dos clérigos. E que talvez tivesse que deixar a cidade.

Encontrou olhos incomodados e ouvidos moucos.

— É uma pena. Posso conseguir algumas poções se isso lhe valer de algo. Talvez, conheça alguém que possa abrigá-los lá na Academia por um tempo, mas nem isso posso garantir. Será melhor com sua família longe daqui.

A maga anã não podia ajudar. Ainda assim, era como se Tâumato esperasse uma solução dela, que fizesse tudo fazer sentido novamente com algumas palavras.

— Lembra quando entrei para o grupo? Eu só queria ver a magia de perto Blandine, só isso. Viver uma aventura. Mas tudo o que a gente encontrava era morte e vazio.

— Magia é só uma ferramenta. Aventuras, algo que fazemos para conseguir moedas de ouro — disse ela tirando os óculos e esfregando a testa suada com o braço.

— Este é o nosso mundo, Sr. Tâumato. E é melhor que o aceite, tal como é.

A conversa terminou ali, sem despedidas. Um grupo de heróis adentrou a loja procurando um antídoto para seu colega petrificado por uma medusa. A maga anã foi atendê-los, um sorriso que vestiu às pressas no rosto como se fosse uma máscara.

Tâumato deixou o recanto encantado da loja de itens mágicos e voltou mais uma vez às ruas, onde morte, vazio e — todos os seus problemas — ainda o aguardavam.

Contudo, ali tinha conseguido a resposta que tanto queria. Uma revelação súbita. Em meio a dois milhões de almas que viviam na metrópole, a maior cidade do continente, o lugar até onde todas as estradas do reino levavam, e onde até os deuses pediam ajuda, descobriu algo que somente ele teria sido capaz de notar.

Naquela tarde, fez perguntas a pessoas nas ruas e continuou perambulando.

Quando finalmente encontrou o que estava procurando, se afastou com cautela, foi até um beco e esperou anoitecer.

* * *

Era o interior de uma mercearia e nenhuma canção de bardo descreveria aquele lugar como um covil, um labirinto, a entrada de uma caverna. Não haviam tesouros aparentes, donzelas em perigo ou pilhas de ossos na entrada.

A loja em que estava agora, diferente da que havia visitado antes, era pequena e vendia itens mundanos junto alguns poucos artigos manufaturados por alquimistas. Tinha aroma de especiarias e couro. Havia prateleiras com poções de cura e elixires ao lado de potes de pimenta preta, sal e mel. O chão estava abarrotado de sacos de arroz e milho. As paredes e as vigas do teto tinham cordas, picaretas, peneiras, selas e mochilas penduradas. Ao fundo do lugar, iluminado por algumas velas, o balcão com vasos destinados a diferentes tipos de moedas, um ábaco e uma diminuta balança de ferro.

Tâumato entrou por uma das janelas laterais, que arrombou sem fazer ruído, e os bardos tão pouco cantariam sobre o meio-gênio como um herói, um cavaleiro solene ou nobre e selvagem bárbaro vindo enfrentar uma fera faminta — mas de certa maneira era o que estava prestes a fazer — e sabia que se Griffin estivesse ali, teria ficado orgulhoso de quão sorrateiro havia sido.

Sabia também, que aquilo não lhe serviria de muita coisa.

Como previu, o mercador já esperava por ele — se é que ele dera a mínima para sua invasão. O homenzarão estava em uma mesa espremida de canto. Sobre ela havia uma estatueta luminosa e inúmeras garrafas de vidro. Tâumato as reconheceu

como as caixas de essência que ele havia encomendado e pelo que podia constatar, mais da metade estava vazia.

— A loja está fechada. Não sei como conseguiu entrar, mas deve sair agora — disse o mercador com voz de trovão — E não terei que chamar a guarda da cidade.

— Não vim comprar nada. Não estou armado e nem quero roubá-lo. Vim apenas conversar.

O mercador deu mais um gole na poção em sua mão e bebeu sem pressa, antes de recolocar a garrafa na mesa. A expressão dele continuava perdida, distante.

— Quer dinheiro? Não trabalho com empréstimos.

Tâumato contemplou ao homem, as pequenas cicatrizes de navalha — ou talvez fossem garras? —no crânio calvo. As olheiras fundas e aquele olhar faiscante, ainda assim tão cansado. Era um ótimo disfarce e também o mais triste dos engodos.

Uma prisão de carne.

— Sei o que você é. Não precisa temer, não vou feri-lo.

— Do que está falando, garoto?

— Não sou um garoto. Meu pai era um gênio e tenho mais de meio século nas costas, embora admita que isso deva ser pouco para você.

— E o que é que você sabe sobre mim?

Tâumato puxou um banco e se sentou junto ao mercador

— Não tinha certeza, até te encontrar, mas agora tenho. Já vi muita coisa na vida, sabe? Mas nunca vi um mercador que não tenha tentado barganhar o que comprava, nem que pagasse por algo com tanto descaso.

— Sou um homem de posses.

— É verdade, um homem rico que sentiu a necessidade repentina de roubar uma quinquilharia brilhante de uma loja de itens mágicos, mesmo tendo recursos

mais do que suficientes para pagar por ela. Um homem rico que vive só, mas que não teme quando um desconhecido entra em sua casa e que nem ao menos tenta barganhar por sua vida.

— É a estatueta que você quer? Leve não é nada para mim, foi apenas um jogo, a travessura de um homem velho.

— Velho, sim. Mas não um homem — Tâumato olhou mais uma vez nos olhos do mercador. E soube que os clérigos da guerra podiam ter ido atrás de sua recompensa, mas nunca a teriam, porque davam ouvidos a historietas sobre vampiros, quando algo muito maior se escondia à vista de todos.

— Um dragão.

O mercador não disse uma única palavra. Com um borrão de movimento em meio à penumbra atingiu Tâumato no rosto. Ele foi arrancado do pequeno banco onde estava e caiu com impacto súbito ao chão. Levantou com três cortes sangrando no rosto e um sorriso de satisfação.

À sua frente, viu o homenzarrão. Seu braço estava transfigurado, coberto de escamas azul-celeste que terminavam em uma garra.

— Eu sabia. — o meio-gênio, alegria quase infantil.

— Não sei como descobriu, não sei para quem trabalha, mas seus caçadores jamais me pegarão com vida. — urrou o mercador — Devastarei essa cidade inteira se for preciso!

A vida de aventureiro havia ensinado a Tâumato que nem todo dragão sopra fogo. Viu quando os olhos do mercador se iluminaram como um relâmpago, os pelos de sua barba grisalha se arrepiaram quando escancarou a boca. O lugar todo teria se acendido como uma tocha, se Tâumato não tivesse se atirado na frente do raio que saiu lá de dentro.

O meio-gênio se levantou, com bolhas por todo o corpo e saliva espumosa escorrendo pelo queixo e pelo pescoço. Pensou que era a primeira vez que lutava contra um dragão azul. Aquela espécie estava acostumada a singrar os céus ao infinito. O monstro havia perdido suas asas ou não estaria ali. Diante dele, Tâumato pensou que deveria sentir medo, o medo primordial de uma presa diante de um predador, mas ao olhar o mercador, era somente invadido por uma estranha melancolia.

Outro golpe de garra atingiu Tâumato em cheio no rosto e ele foi agarrado e arremessado sobre o balcão, quebrando e derrubando tudo que havia sobre o móvel. Vasos de cerâmica foram ao chão e moedas choveram por toda mercearia.

— Não precisamos lutar. Vim ajudá-lo. — a resiliência era maior virtude de um guerreiro.

Tâumato se levantou mais uma vez, e de novo, a cada golpe, como Miséla fizera a tantos anos atrás. A garra do mercador se fechou em seu pescoço e ele foi pressionado contra as tábuas de madeira do piso com força inumana. O meio-gênio levou as próprias mãos ao pescoço, tentando afrouxar o estrangulamento apenas o bastante para pode respirar.

— O que lhe faz crer que preciso de ajuda, bípede? O que lhe faz crer que não irei matá-lo?

— Não vai. — disse Tâumato entre saliva e sangue — Você é um dragão celestial! Uma criatura majestosa e honrada.

— Sabe quantos de minha espécie vi serem mortos por caçadores como você? Prefiro não arriscar.

— Você é como eu. Somos iguais. — dizia Tâumato e agora gritava com o mercador — Estava com medo que o matassem e por isso se escondeu entre nós. Escolheu vestir a aparência mais vulgar... É assim que você nos enxerga, não é?

E a cada dia recebe pessoas aqui e vende suas mercadorias. Juntou uma pequena fortuna, seu tesouro. Sente orgulho disso, mas também desprezo por si mesmo e por todos ao redor. Há algo que não o deixa dormir, mesmo sobre uma pilha de moedas. Precisa ser lembrado do que verdadeiramente é. Precisa sentir. Não, esta vida é mundana demais e você não se aguenta, não se aguenta! Precisa saber que há algo além disso, que existem maravilhas e sonhos e puro caos atrás de toda essa ilusão de ordem. Vai atrás de bruxos, de elixires, de estatuetas e o que mais puder colocar as mãos, como uma besta, como um animal, não consegue controlar. É um vício... precisa saber que existe magia no mundo.

Os olhos do mercador se iluminaram mais uma vez, sua boca se abriu mostrando pequenos relâmpagos em seu interior.

— Não sabe nada sobre mim, bípede. Eu me delicio degustando as essências mágicas de mamíferos que não a merecem. Eu me aproprio de pequenos tesouros, que são incapazes de guardar. Agora, fale, ou irei matá-lo! Quero saber como descobriu minha identidade e de onde tirou tantas asneiras...

O meio-gênio sorriu.

— Seu desejo é uma ordem.

Uma marca mística se iluminou no peito de Tâumato e como se ele ativasse as engrenagens de uma roda d'água que há muito tempo não era alimentada pela correnteza de um rio, fez um feitiço. A energia que conjurou se transformou em uma forma de pura radiância.

A primeira coisa lhe veio à cabeça.

Algo que havia visto na placa de uma taverna.

Uma pequena criatura alada feita de fogo, luz e magia sobrevoou a mercearia e se empoleirou sobre a cadeira em que antes o mercador estava sentado.

Uma fênix.

O mercador largou Tâumato imediatamente, como se o esquecesse por completo. Correu em direção a mesa e com sua garra transfigurada agarrou o pássaro de lendas. A avezinha piava assustada. O homenzarrão olhou a criatura indefesa flamejando dócil, a sua expressão assustada e triste. Contemplou sua beleza inestimável. Com lágrimas nos olhos límpidos — sem poder se conter — escancarou a boca e a devorou.

Ficou ali por alguns instantes como se em transe, sorvendo o éter no ar e se satisfazendo. Naquele momento, Tâumato poderia ter virado a luta, mas nada fez.

Depois disso, o embate cessou tão rapidamente quanto começou.

O mercador caiu atônito sobre a sua cadeira, e enquanto fumaça e magia deixavam sua boca. Parecia se dar conta do que havia feito, de quão automática fora sua reação. Tâumato puxou um dos bancos que havia tombado no chão e se sentou junto a ele.

— Soube quem você era porque também já me escondi atrás de algo. Isso me enlouqueceu. Mas tive sorte. Encontrei quem me ajudasse e também posso ajudá-lo.

E naquela noite, talvez algo inédito na história de Arton, um dragão demasiadamente humano, admitiu para si a própria fraqueza e teve dúvidas.

— Como?

Tâumato se levantou, deu-lhe um tapa nas costas e sorriu.

— Um dia de cada vez. — o meio-gênio fez uma pausa — É uma batalha diária. Você não estará sozinho. Mas isso amanhã. Antes, talvez tenha algo com que possa me ajudar...

* * *

Era madrugada quando Tâumato mancou de volta ao casebre de madeira e estuque onde habitava e se lembrou das noites em que fizera o mesmo percurso vindo de alguma taverna. O vazio ainda estava lá, de alguma forma, sempre estaria. Mas escolheu ir para casa.

Tinha jóias e ouro dentro de seu alforje e alguns bálsamos miraculosos, dos quais já usara parte para tratar seus ferimentos. Eram presentes de um novo amigo. Os espólios de uma aventura.

O tesouro de um dragão.

Pensou nos antigos companheiros: em Griffin, em Blandine, Miséla. Sentiu falta deles.

Se esta era uma lenda, fábula ou história que estava vivendo, a verdade é que estava cansado demais e não queria pensar se havia uma moral nela. Tâumato entrou sorrateiro e se aconchegou na cama de palha onde dormiam a esposa e o filho. Ficou observando sua família por alguns momentos através da penumbra das velas, antes de apagá-las e cair exausto.

O maior dos tesouros que um aventureiro poderia conquistar estava bem ali.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Evil Dead: hoje em dia todo mundo viu!

CINEMA PROIBIDÃO!

Na história do cinema, certos filmes acabaram ficando conhecidos mundialmente não por sua qualidade cinematográfica, ou pela atuações ou roteiros.

Ao contrário: ganharam fama (ou infâmia) justamente por serem filmes ruins, mas tão ruins que foram proibidos de serem exibidos ou comercializados em alguns países. Esses são os famosos filmes pertencentes a lista de *"video nasties"*.

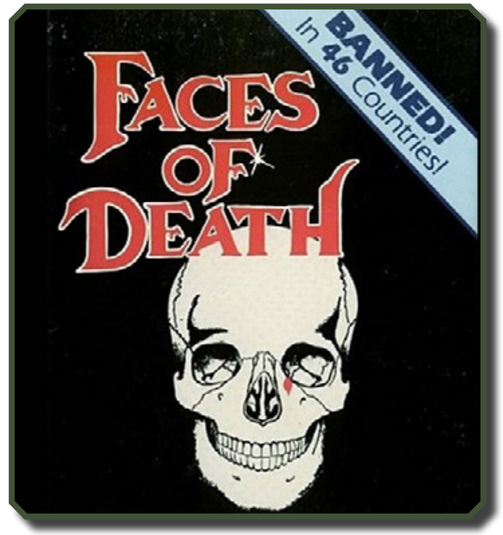
Durante o período aureo do home video e das videolocadoras, havia uma verdadeira inundação de títulos e filmes totalmente desconhecidos do grande público. Os filmes mais famosos, que eram exibidos no cinema e televisão, por vezes demoravam muito para chegar no mercado caseiro, em versões VHS, e enquanto eles não chegavam, o público consumia... os outros filmes que tinham na locadora, fossem eles quais fossem.

Era uma época de pouca informação a respeito dos filmes, não havia internet nem sites ou canais fazendo críticas ou resenhas, e mesmo as revistas sobre os lançamentos eram poucas. E quando tinham, davam mais espaço para os grandes lançamentos.

Sobrava para o consumidor seguir as orientações e indicações dos atendentes da videolocadora, ou escolher pela capa do filme. Ou por boatos e informações que eram passadas de boca a boca, que beiravam lendas urbanas.

Nesta época, o gênero que mais tinha títulos lançados para home vídeo era o terror (perdendo apenas para o pornô, que era contabilizado à parte), onde várias produções baratas que não conseguiram distribuição para salas de cinema eram escoadas no VHS e faziam muito mais sucesso do que mereciam.

Algumas distribuidoras deliberadamente adquiriam filmes de terror de baixa qualidade e os anunciava com imagens e chamadas apelativas, apostando no choque e no explícito para aumentar o apelo do título. Alguns filmes até receberam títulos completamente diferentes do original, os ligando a alguma franquia, parecendo continuação de algum filme de sucesso, como aconteceu com *Zombi 2*, filme italiano de zumbi de 1979, que saiu no Brasil como *Zumbi 2 – A Volta dos Mortos*, e foi vendido como uma continuação de *A Noite dos Mortos-Vivos* (*The Night of the Living Dead*, de 1968), e os dois filmes não tinham relação alguma.



Também foi lançando por aqui como sendo *O Massacre da Serra Elétrica 3* um filme de humor e terror cujo nome original é *Hollywood Chainsaw Hookers* (algo como *"Prostitutas de Hollywood com Motosserra"*), de 1988, que não é uma continuação de *O Massacre da Serra Elétrica* (*Texas Chainsaw Massacre*, de 1974) e não tem relação nenhuma com ele. Quer dizer, tem... tem motosserra no filme e a participação do ator **Gunnar Hansen** (que interpretou o Leatherface no *Massacre* original).

Dentre as inúmeras picaretagens das distribuidoras na época, havia uma que chamava a atenção do público mais que as outras: a informação que o filme era *"proibido em X países"*. Em alguns casos, era dito que o filme foi *"banido em mais de 46 países"*, que era o filme mais chocante já visto e frases similares. Uma das séries mais famosas por tal informação era *Faces da Morte*, que se apresentava como um documentário chocante de cenas reais de morte e tortura, com sete "volumes" e uma coletânea: *O Pior de Faces da Morte*.

Esse recurso das distribuidoras gerava muito interesse no filme, e várias dúvidas, como: porque teria sido proibido? Qual cena? Era real mesmo? Quem filmou? Quem morreu? Quem proibiu? Qual países? Como estava sendo alugado aqui? Eu seria preso se fosse pego vendo esse filme?

Toda essa história de filmes proibidos veio de um fato real, na verdade um movimento político que causou muitos problemas na indústria cinematográfica e no mercado de home vídeo nos anos 1980, onde distribuidoras, diretores e cineastas foram processados e tiveram que responder em corte acusações sérias de assassinato, incitação a homicídio e canibalismo e (uma acusação menos séria) indecência.

A Inglaterra vivia um período social tenso, com muito desemprego, criminalidade alta, recessão, muita repressão, protestos e conflitos constantes.

Nesse cenário, os políticos resolveram eleger os filmes violentos como bode espiatório para os problemas sociais, e começou-se em 1982 uma perseguição a filmes que foram chamados de *"video nasties"* nas locadoras e distribuidoras, com a polícia invadindo e apreendendo as fitas que consideravam indecentes ou de mau gosto. Inicialmente, não havia diretrizes do que seriam esses filmes nasties, e a polícia chegava a aprender determinados filmes num distrito, e outros filmes em outro distrito, deixando de lado títulos que já tinham apreendido antes.

A ativista conservadora **Mary Whitehouse** foi quem cunhou o termo "video nastie", aproveitando o pânico que tablóides haviam criado nos anos de 1982 e 1983 sobre diversos filmes que seriam excessivamente violentos e explícitos, e influenciou na decisão do governo britânico em promulgar o Video Recordings Act 1984, que decretava o comércio de filmes para consumo caseiro, e colocava a British Board of Film Classification

Mary Whitehouse parecia até boazinha

(BBFC) como órgão responsável na classificação etária dos títulos, para evitar que menores de idade tivessem acesso a películas inadequadas.

O resultado disso não foi apenas uma classificação e aconselhamento etário, mas uma perseguição a filmes considerados extremos, e processos contra seus realizadores. Por exemplo, o diretor **Ruggero Deodato** chegou a ser intimado a comparecer em corte, acusado de ter matado atores durante a filmagem de *Canibal Holocausto* (*Cannibal Holocaust*, 1980). Essas acusações surgiram de jornais divulgando boatos como sendo verdade, sem se darem ao trabalho de conferir tal informação. O diretor Deodato foi inocentado das acusações, ao apresentar os atores (vivos) que foi acusado de assassinar, mas ainda foi incriminado por matar um animal (uma tartaruga) durante as filmagens e usar as cenas no filme.

O diretor **Sam Raimi** também teve que comparecer diante da corte britânica para responder acusações de "indecência" pelo seu filme *Evil Dead* (*Morte do Demônio*, 1981). Mesmo com o depoimento de Raimi, *Evil Dead* foi considerado como "video nastie #1" por muitos anos.

Em 1983 a BBFC divulgou a lista de filmes "nasties", que era modificada mensalmente, de acordo com os processos que feitos ou indeferidos. Ao todo, 72 filmes constavam nessa lista, 39 foram processados, mas alguns sofreram cortes de cenas e foram aprovados pela BBFC, os 33 restantes não foram devidamente processados ou tiveram seus processos indeferidos, 10 filmes continuaram banidos no Reino Unido, mesmo com cortes e novas montagens, que também foram rejeitadas pela BBFC.

A BBFC acabou perdendo sua força e relevância na década de 1990, e a perseguição a filmes indecentes e explícitos ainda existia, mas felizmente se tornou muito pouco prática, com o aumento da facilidade da pirataria (cujo desenvolvimento foi incentivado justamente pela perseguição e apreenção de filmes na década anterior). Nos anos seguintes, a atenção do órgão foi diminuindo gradativamente, ao ponto de filmes como *O Albergue* (*The Hostel*, 2003) e *Jogos Mortais* (*Saw*, 2004) passarem na classificação sem maiores problemas, com a respectiva classificação etária.

Nessa altura, ficou claro para o público que a lista de filmes proibidos era apenas uma manobra para distrair a população, dar um culpado por problemas sério e graves que o governo não conseguia resolver, um bode expiatório para se colocar a culpa dos problemas com os quais não tinham nenhuma relação.

Com esse movimento todo, Mary Whitehouse e o governo britânico acabaram por fazer uma das maiores e mais eficientes peças de marketing involuntário da história do cinema, divulgando e elevando ao patamar de cult alguns filmes realmente muito ruins, que se deixados apenas nas prateleiras das locadoras, jamais seriam alugados ou lembrados, mas que depois de toda essa onda de perseguições, podiam estampar "banido em 46 países" na sua capa, atraindo muitos expectadores curiosos.

No mês que vem, traremos uma lista dos filmes que horrorizaram as autoridades, para que você mesmo possa confer– digo, para que vocês fique longe destas indecências!

ROGERIO SALADINO

"ONDE OS SONHOS GANHAM VIDA"
WWW.ZAARD.COM.BR
ZAARD LOJA GEEK
APOIO:

TORMENTA20

HERÓIS EXÓTICOS

POR LEONEL CALDELA

CINCO PERSONAGENS INCOMUNS USANDO AS NOVAS POSSIBILIDADES DE TORMENTA20

Finalmente Tormenta20 está entre nós! Temos esqueletos, inventores, esqueletos, poderes, esqueletos, origens, esqueletos, Luta e Pontaria como perícias, esqueletos e esqueletos!

As várias combinações possíveis de raças, classes e origens dão margem a muitos tipos de personagens novos. Aqui vamos explorar só algumas dessas novas possibilidades.

Todos os personagens são apresentados no 6° nível — suficiente para mostrar a que vieram e ter alguns poderes divertidos, mas não poderosos demais para um jogo real. O 6° nível foi escolhido também porque possibilita a compra do poder geral Parceiro, importante para o histórico de dois personagens. Neste ponto de suas carreiras, eles têm acesso a todos os aspectos de interpretação, tornando-se "completos" em termos de personalidade.

Sem mais delongas, vamos aos nossos novos e esquisitos amigos!

DEXIUS POMPILIUS
MINOTAURO BARDO

Alguns dizem que o Império de Tauron está em ruínas por causa da Tormenta. Contudo, alguns acham que o Império estava fadado a cair desde antes. E a prova disso estaria no imenso cadáver de Tauron que se estende por sobre Tiberus.

Dexius Pompilius Nimbarannus acredita que, mesmo sem a tempestade rubra, o Império de Tauron iria desabar... Porque dependia de Tauron. O dogma do Deus da Força dizia que "o forte deve proteger o fraco". Mas vários filósofos minotauros acreditavam que havia aí uma falha fundamental: se um império fizesse guerra contra os outros reinos para se mostrar "forte", o que aconteceria quando ele enfraquecesse? Quem seria o forte que viria ajudar um fraco que causou massacres em sua sanha de conquista? Podia ser a Tormenta, podia ser qualquer outra ameaça — algum dia, *algo* seria mais forte que o Império. E então ele desabaria sob o peso de suas crenças.

Dexius Pompilius Nimbarannus é filho de um renomado general minotauro, que adquiriu seu sobrenome na conquista de Nimbarann, uma das maiores cidades dominadas nas Guerras Táuricas. A riqueza e o prestígio do pai deram ao filho condições de ter os melhores tutores. Ironicamente, isso fez com que Dexius percebesse o erro da própria campanha que deu a sua família esta posição social.

Educado por alguns dos melhores filósofos do Império, Dexius passou a acreditar que a única coisa que podia impedir a queda de sua terra era aliança com os demais reinos. A verdadeira força não estava na guerra, mas na diplomacia. Assim, estudou para ser um diplomata e tomou para si a missão monumental de consertar todo o estrago feito pelas Guerras Táuricas nas relações do continente. Ele estava longe de casa, já começando sua jornada, quando a capital caiu. Com imenso pesar, Dexius soube que seus professores estavam corretos. Sua tarefa passou a ser ainda mais heroica: reerguer as terras dos minotauros através da união com um Reinado que fora sua vítima.

Dexius é orgulhoso, rebuscado e até mesmo pomposo. No entanto, não é arrogante ou falso. Realmente acredita que os últimos anos provaram que as raças civilizadas devem parar de fazer guerra entre si e se unir contra os inimigos em comum. Derrotas devem ser engolidas, vitórias devem ser esquecidas. Tudo em nome de uma trégua permanente. E talvez, um dia, uma coalizão de todo o continente mais uma vez.

O diplomata minotauro se junta a grupos de aventureiros na esperança de que seus feitos heroicos sejam notados por reis e eles se tornem embaixadores desta nova união. Inspira seus companheiros com discursos inflamados e gestos grandiosos. Um admirador das táticas táuricas, Dexius luta usando uma variação do estilo dos legionários. No entanto, sua verdadeira força está em subjugar inimigos e engrandecer aliados.

Dexius Pompilius Nimbarannus. Minotauro, aristocrata, bardo 6; PV 39, PM 28; Def 20 (22 na primeira rodada); corpo a corpo: espada curta +13 (1d6+2, 19) ou espada curta em Inspiração +15 (1d6+4, 19, ganha 2 PM temporários por acerto); For 14, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 18.

Perícias. Atuação +12, Diplomacia +12, Iniciativa +11, Intuição +8, Luta +10, Nobreza +8, Reflexos +11, Vontade +8.

Habilidades. *Raça:* Chifres, Couro Rígido, Faro, Medo de Altura; *Origem:* Comandar, Sangue Azul; *Classe:* Inspiração, Magias (encantamento, evocação, transmutação), Proficiência (armas marciais), Versatilidade, Esgrima Mágica, Aumento de Atributo (Car), Inspiração Marcial, Golpe Mágico, Estilo de Uma Arma.

Magias. 1° — *Arma Mágica, Primor Atlético, Seta Infalível de Talude*; 2° — *Bola de Fogo, Velocidade*. CD 17.

Equipamento. Couraça polida, espada curta certeira.

TÁTICAS

Dexius não é capaz de fazer muito dano com seu gládio. Contudo, a função da arma não é esta. O diplomata usa Inspiração, começando um discurso, então acerta repetidos golpes nos inimigos, para acumular PM permanentes. Quando tem uma boa quantidade, gasta-os em magias devastadoras — ao mesmo tempo em que desfere os argumentos finais.

Dexius Pompilius: a oratória corta mais que a espada

BARBA DE RATO
GOBLIN BUCANEIRO

Muitos falam sobre o passado, sobre a pequena vila de onde saíram para ganhar o mundo em aventuras. Não é o caso de um goblin nascido em Valkaria. Ele cresceu e sempre viveu nas mesmas vizinhanças. Não lembra de seus pais. Não lembra de nenhuma outra vida. Suas primeiras lembranças são na extensa rede de esgotos da capital. Sua única família eram os ratos.

Ele demorou a sequer aprender a falar. Teve o primeiro contato com pessoas quando outros goblins se esconderam na seção do esgoto onde ele morava. Então descobriu que havia um outro mundo além dos esgotos. Um mundo de luz, riquezas e muita, muita gente. Dominou o idioma valkar e até mesmo foi alfabetizado, graças a uma missionária de Tanna-Toh. Foi dessa clériga que recebeu o presente que mudaria sua vida: um livro de histórias de piratas.

Barba de Rato: pirata dos esgotos

O goblin, que sempre fora só "o goblin" porque era assim que todos o chamavam, adotou para si um nome que poderia ter saído de uma história de pirataria. A partir de agora, ele seria para sempre Barba de Rato.

Barba de Rato notou que não precisava singrar o Mar Negro ou desbravar o Rio dos Deuses para ser um pirata, como seus ídolos. Ele tinha a sua disposição um sistema hídrico que lhe dava acesso a quase qualquer ponto de Valkaria. Montou para si uma jangada com restos achados no lixo e uma tripulação feita de ratos. Eles ficam ao seu redor: alguns em seu ombro, outros presos pelos rabos numa espécie de "colar" que usa na frente da boca. A "barba de rato" serve ao propósito duplo de esconder sua fisionomia e dar a aparência de um verdadeiro pirata. Ele estava pronto! Em vez de navios mercantes, podia assaltar carruagens desavisadas. Em vez de cidades portuárias, podia atacar mansões. Ele se tornou o terror dos Sete Esgotos, o saqueador dos rios subterrâneos, o maior pirata de Valkaria... E talvez o único!

Isso não significa que Barba de Rato seja um bandido. Pelo menos não *só* um bandido. Ele aprendeu muito com seus amigos roedores: uns devem ajudar os outros para que todos sobrevivam. O povo "lá de cima" usa ratos como sinônimos de covardes, traidores e até pestes, mas Barba de Rato sabe a verdade. Os ratos formam bandos, sabem se virar em conjunto, por vezes sacrificam-se para salvar os companheiros. Ele decidiu ser assim. Quando uma causa é boa e a missão é lucrativa, ele é o mais bravo dos aventureiros.

A única coisa que lhe faltava era capacidade de lutar. Barba de Rato podia ser muita coisa, mas não era um guerreiro. Tirou a sorte grande quando surrupiou um tesouro que continha um mosquete e uma grande quantidade de munição. Aprendeu a usar a arma e treinou seus amigos ratos para pular no rosto de seus inimigos ao mesmo tempo em que ele atira. As pessoas da superfície não sabem, mas *sempre* há um rato por perto!

Assim, se você estiver em Valkaria, não se surpreenda se ouvir um grito de abordagem sob seus pés. Não estranhe se, de um bueiro, vier o anúncio de "terra à vista". E não subestime o maior capitão dos esgotos. Você pode ser a próxima vítima do audaz Barba de Rato!

Barba de Rato. Goblin, amigo dos animais, bucaneiro 6; PV 42, PM 18; Def 22; à distância: mosquete +13 (2d8+1d6+7, 18/x3) ou granada (6d6, Ref CD 16 reduz à metade); For 8, Des 20, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 16.

Perícias. Acrobacia +13, Adestramento +11, Iniciativa +13, Jogatina +11, Pilotagem +13, Pontaria +13, Reflexos +13.

Habilidades. *Raça:* Engenhoso, Espelunqueiro, Peste Esguia, Rato das Ruas; *Origem:* Parceiro (Atirador; ratos na barba); *Classe:* Audácia, Insolência, Proficiência (armas marciais), Evasão, Esquiva Sagaz, Panache, Ataque Acrobático, Bravata Imprudente, Pistoleiro, Estilo de Disparo, Disparo Preciso.

Equipamento. Armadura de couro batido ajustada, mosquete preciso, munição x 50, jangada, granada x10.

TÁTICAS

Barba de Rato luta de maneira ousada. Em batalhas mais fáceis, promete vencer sem a ajuda de pessoas, apenas usando seus companheiros ratos — beneficiando-se de Bravata Imprudente mais tarde. Salta pela jangada e por qualquer supefície que houver ao redor, para ativar o poder Ataque Acrobático. Então atira com seu mosquete enquanto um rato se joga num ataque suicida contra o rosto do inimigo — agindo como um aliado Atirador.

Barba de Rato e sua Jangada

Por sua origem Amigo dos Animais, Barba de Rato poderia começar o jogo com um animal da lista. Contudo, como as opções listadas não são muito atraentes, ele negociaria com o mestre para substituir o animal por uma jangada. Os animais listados servem principalmente como montaria — não é absurdo pensar que outro tipo de veículo simples e barato seria equivalente.

EDDAN
GOLEM DRUIDA

No reino de Wynlla fica a cidade de Coridrian. Famosa por ser a Cidade dos Golens, Coridrian é toda artificial — flores são construtos mecânicos, pássaros são pequenos autômatos, até o vento é criado por grandes ventiladores. Uma maravilha da engenharia mágica para alguns, uma abominação para outros. E, para um mago específico, uma terrível inspiração.

O poderoso Ghurranytt, um gênio das artes arcanas tocado pela loucura, visitou Coridrian durante sua juventude e foi transformado para sempre. Tornou-se obcecado pela ideia de substituir a natureza suja e inconstante por algo previsível, planejado, meticuloso e perfeito. Isolado numa pequena torre no meio do nada, começou seus experimentos. E, através das décadas, criou seu insano Jardim Mecânico.

Ghurranytt começou pela grama. Cada folha foi substituída por uma espécie de golem primitivo que simulava as características de uma planta. Então foi a vez das flores, das árvores. Todo o terreno ao redor da torre era lentamente devastado e substituído por versões obviamente artificiais, metálicas, cheias de engrenagens e placas móveis. Quando julgou que estava pronto, o mago louco passou aos animais. Primeiro insetos, depois ratos e lesmas, então criaturas mais complexas. Chegou o ponto em que uma área de quilômetros ao redor da torre era uma verdadeira selva, um ecossistema por si só — feito de árvores mecânicas que abrigavam pássaros artificiais, panteras metálicas que caçavam ao redor de arbustos manufaturados, golens-javalis revirando a terra feita de aço. Alguns diziam que suas teorias eram insanas, mas ele estava provando que todos estavam errados! O mundo podia ser todo tomado pela nova natureza! O próximo passo era tocar o poder divino da própria Allihanna.

Obrigações & Restrições de Eddan

Alguns mestres podem julgar que um golem não poderia cumprir as Obrigações & Restrições de Allihanna porque seu chassi metálico contaria como uma armadura — e armaduras metálicas são proibidas pela deusa. Sem problemas. Se Eddan for vetado em sua mesa, apenas transforme-o em devoto do Oceano. Em vez de um Jardim Mecânico, Ghurranytt teria uma Ilha Mecânica. E, em vez de um javali, nosso druida metálico teria um tubarão, pássaro aquático ou outro animal que se encaixe na história.

O processo foi longo e destruiu o pouco que restava de sua sanidade. Ghurranytt podia criar um golem humanoide sem problemas, mas a conexão com a Deusa da Natureza ainda parecia impossível. Após anos, ele enfim conseguiu capturar um espírito elemental que residia no Reino de Allihanna. Então, programando minuciosamente o "cérebro" artificial do golem, criou um padrão de pensamentos que emulava a devoção. Muito velho e quase moribundo, Ghurranytt chorou de emoção quando seu "filho" fez uma planta natural crescer pela primeira vez em décadas no Jardim Mecânico.

Ele estava fraco, mas sabia que não podia descansar agora. Batizou sua maior criação de Experimento Divino de Dominação Artificial da Natureza. Agora restava dar ao druida artificial a capacidade de falar com animais metálicos, fazer plantas artificiais crescerem. O Experimento iria plantar as sementes mecânicas por todo Arton.

Infelizmente ou felizmente, Ghurranytt foi vítima de sua própria loucura. Na tentativa de fazer os poderes do druida interagirem com os animais e plantas artificiais do Jardim Mecânico, provocou um estouro de animais golens. Morreu eviscerado por javalis, devorado por panteras.

Então o Experimento Divino de Dominação Artificial da Natureza se viu sozinho. Sem saber o que fazer, com ingenuidade e ignorância totais, saiu pela primeira vez do Jardim Mecânico, seguido apenas por um javali artificial.

Sua missão, assim como ele a entendia, era substituir a natureza pelas criações de seu mestre. Mas Ghurranytt estava morto e ele mesmo nunca desenvolvera os poderes para cumprir a tarefa. O Experimento encontrou por acaso um grupo de aventureiros. Passou a acompanhá-los em algumas missões, apenas porque era algo a fazer. E ele era, afinal, um devoto de Allihanna — a obediência à deusa estava programada em sua mente, enquanto que a gratidão a seu criador era uma emoção aprendida. Passou a se aventurar para cumprir os dogmas de Allihanna, ao mesmo tempo tentando unir o mundo natural e o paraíso artificial imaginado por Ghurranytt. Os aventureiros deram-lhe um apelido que se tornou seu novo nome. Para não chamá-lo sempre de Experimento Divino de Dominação Artificial da Natureza, batizaram-no com a sigla "Eddan".

O caminho do antigo grupo divergiu da vaga missão que Eddan adotou para si, mas ele ainda os considera amigos. Não conhece quase nada sobre Arton, apenas tenta defender a natureza. E talvez redefinir a fronteira entre o que é natural e o que é artificial.

Experimento Divino de Dominação Artificial da Natureza (Eddan). Golem, druida 6; PV 48, PM 27; Def 16; corpo a corpo: tacape +13 (1d10+1d8+5); For 20, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 6.

Perícias. Adestramento +6, Luta +13, Misticismo +8, Religião +11, Sobrevivência +11, Vontade +11.

Habilidades. *Raça:* Canalizar Reparos, Chassi Metálico, Criatura Artificial, Espírito Elemental (fogo), Sem Origem. *Classe:* Devoto de Allihanna, Empatia Selvagem, Magias (convocação, evocação, transmutação), Caminho dos Ermos, Forma Selvagem (feroz), Aspecto do Verão, Presas Afiadas, Companheiro Animal (Fortão, javali mecânico), Segredos da Natureza, Voz da Natureza.

Magias. 1º — *Controlar Plantas*, *Curar Ferimentos*, *Despedaçar*; 2º — *Enxame de Pestes*, *Físico Divino*, *Raio Solar*, *Tempestade Divina*.

Forma Selvagem. Corpo a corpo: mordida +18 (2d6+1d8+10, 18). For 30.

Equipamento. Escudo leve, tacape.

Táticas

Eddan não é muito sutil ao combater. Adota Forma Selvagem e se aproveita de sua tremenda Força. Todos que veem sua transformação testemunham um milagre da engenharia: Eddan rearranja seu corpo de uma forma planejada por seu criador, cada peça se encaixa na outra de forma surpreendente e perfeita. O espírito de fogo em seu interior dá o combustível a seu corpo. Quando invoca seu Aspecto do Verão, Eddan solta faíscas pelas mandíbulas, num misto de poder primal e armas tecnológicas.

Charmand Enchanté de L'Amour Trog Nobre

Era uma vez um príncipe muito belo. Tão belo que atraiu a inveja de um bruxo que o amaldiçoou. Bem, talvez não fosse um príncipe. Podia ser um duque, um conde, um barão. Quem sabe um marquês? E se você quiser saber *de onde* ele era príncipe, está sem sorte. Aliás, nem mesmo podemos dizer com certeza que um bruxo o enfeitiçou. Talvez ele tenha achado um item amaldiçoado? Comido gorad envenenado? Sido punido pelos deuses? Realmente não há muita informação sobre o nosso príncipe. Então vamos ao que interessa.

Um belo dia, um troglodita acordou no meio da Pondsmânia, o Reino das Fadas. Além de uma enorme dor de cabeça e uma linda rosa lilás, o troglodita não tinha nada. Quando olhou para a própria mão e viu a pele verde escamosa, soltou um grito. Ele tinha uma distinta memória de ser humano. Talvez elfo? Qareen? Com certeza não era um anão. Ou era? Quem sabe um hynne? De qualquer forma, ser um trog era novidade.

Logo nosso troglodita foi cercado por várias fadas curiosas. Elas perguntaram quem ele era, seu nome, sua origem. Mas, adivinhe, ele não sabia nada disso. Tendo pena do coitado (mas também achando muita graça), as fadas decidiram ajudá-lo. Uma delas disse que conhecia esse tipo de maldição. Com certeza o trog tinha sido alguém muito belo — ele também não era de se jogar fora como troglodita, por falar nisso. Tamanha beleza devia ter atraído ciúme de algum bruxo ou deus, como já falamos antes. Ou talvez, embevecido com a própria beleza, ele tenha se olhado num espelho amaldiçoado ou colocado alguma joia enfeitiçada? Elas não sabiam. Mas com certeza ele tinha sido transformado. E a única forma de devolvê-lo a sua verdadeira forma e recuperar sua memória era reconquistar seu amor verdadeiro, sem depender da própria beleza. Como assim "que amor verdadeiro"? Ele era um *príncipe* com uma *rosa* na mão! É claro que em algum lugar disso tudo há um amor verdadeiro!

Como também evidentemente ele era um príncipe (ou algo do gênero) as fadas o presentearam com equipamento luxuoso. Nada além do melhor para Charmand! Então elas gentilmente o expulsaram da Pondsmânia. Já estavam ficando entediadas de tanta demora e ele precisava logo cumprir seu destino.

Sem muita escolha, mas lembrando de vários protocolos da nobreza, o troglodita aceitou o nome que as fadas lhe deram. Charmand Enchanté de l'Amour agora vaga por Arton, tentando achar quem quer que seja que era o alvo de sua paixão. Então quando esse/essa felizardo/a aceitar a rosa e beijá-lo, ele voltará a sua forma verdadeira. Pelo menos é isso que as fadas garantem.

Pelo lado bom, Charmand tem fala bem mansa para um trog. Qualquer magia que tenha apagado sua memória não tirou seu jeito com os rapazes e as moças, nem sua esperteza nos meandros da aristocracia. A fada que descobriu a verdade (?) sobre sua maldição o acompanha constantemente, dando dicas e ajudando-o em situações sociais.

Um príncipe encantado da vida real, ele cumpre missões heroicas porque é a melhor forma de provar que não é só mais um trog selvagem. Hoje em dia o romântico e poético Charmand vasculha todas as cortes de Arton, aventurando-se pelo mais nobre dos objetivos: o amor!

Barba de Rato. Trog, amnésico, nobre 6; PV 54, PM 24; Def 23; corpo a corpo: espada longa +10 (1d8+2, 18); à distância: Palavras Afiadas (Diplomacia oposto a Vontade; 2d6 de dano); For 14, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 26.

Perícias. Diplomacia +17 (+19 com pessoas atraídas, +21 com couraça), Enganação +15 (+17 com pessoas atraídas, +19 com couraça), Intuição +8, Luta +10, Nobreza +8, Vontade +8.

Habilidades. *Raça:* Mau Cheiro, Mordida, Reptiliano, Sangue Frio; *Classe:* Autoconfiança, Herança, Orgulho, Riqueza, Palavras Afiadas, Voz Poderosa, Atraente (pela origem Amnésico, escolhido pelo mestre), Língua Rápida, Aumento de Atributo (Carisma), Parceiro (fada madrinha, aliado Ajudante).

Equipamento. Couraça banhada a ouro cravejada de gemas, escudo pesado reforçado, espada longa de mitral, traje da corte.

Táticas

Charmand não é muito bom em combate. Até é capaz de sobreviver devido a sua alta Defesa, mas brilha realmente em situações sociais. Uma de suas únicas manobras é usar Diplomacia para tirar um inimigo de combate, fazendo-o "deixar disso". Charmand é a "face" de qualquer grupo de aventureiros que o aceite. Ansioso por conhecer a nobreza local e tentar achar seu/sua amado/a, ele pode convencer guardas a deixarem um estranho sair do castelo com um saco de ouro ou promover a paz entre hobgoblins e elfos.

Calixto de Khalifor

Osteon Inventor

Calixto de Gordimarr era pouco mais que um garoto quando uma expedição de 300 homens de seu reino retornou do norte com apenas 40 sobreviventes. Naquela época, Gordimarr era a nação mais poderosa de que se tinha notícia. Situado logo perto do Istmo de Hangpharstyth, Gordimarr era o escudo do continente contra uma terra selvagem, cheia de bárbaros: o continente norte. No ano 750 desde a chegada dos elfos em Arton, começava uma história de resistência e perseverança.

A expedição fora liderada pelo comandante Khalil, um dos mais prestigiados guerreiros de Gordimarr. O sacrifício dos soldados não foi em vão: Khalil requisitou ao rei Protas III a permissão de construir uma cidade-fortaleza que protegesse Lamnor. Impressionado com o que acontecera, o rei permitiu. Ouvindo as histórias do massacre e do heroísmo do comandante Khalil, o jovem Calixto entendeu que estava diante de um momento histórico único.

Quando Khalil recebeu a ordem de liderar a imensa obra e as guarnições da cidade, a notícia se espalhou e Calixto sentiu o chamado do dever. Ele não desejava ser um aventureiro ou soldado, nunca aprendera a usar armas. Mas tinha começado o treinamento como engenheiro numa guilda. E aquela era a hora de os construtores brilharem.

Calixto fugiu da guilda onde era um aprendiz e rumou sozinho até o Istmo de Hangpharstyth. Lá encontrou as primeiras equipes de trabalhadores dando início à construção da cidade-fortaleza de Khalifor, assim batizada em homenagem a Khalil. Muitos rumavam para lá — desde desgarrados e criminosos que desejavam uma nova chance na vida até comerciantes, aproveitadores e muitos, muitos artesãos, alquimistas e engenheiros. Todos tentando um lugar na maravilha que começava a se erguer. A competição era árdua. Mesmo que Khalifor precisasse de centenas ou milhares de trabalhadores, havia mais especialistas do que era necessário.

Calixto não queria apenas carregar pedras. Ele se candidatou a uma vaga na recém-criada Leal Guilda dos Baluartes de Khalifor, um grêmio de todos os tipos de especialistas que coordenavam a construção da cidade. Muitos dos candidatos desistiam quando a construção era atacada, outros apenas não tinham a disciplina para o trabalho. Além de conhecimentos em armas, alvenaria e alquimia de combate, os candidatos deveriam demonstrar aptidão para logística e cercos, pois não poderia haver falhas na última linha de defesa do sul.

Calixto foi aceito após meses de testes. Recebeu a máscara dourada da guilda, que todos os membros plenos usavam, e sua maior ferramenta: um imenso martelo de adamante, capaz de quebrar pedras e executar tarefas de precisão com a mesma facilidade. A Guilda dos Baluartes era extremamente pomposa e ritualística, liderada pelo próprio Khalil — mais uma irmandade do que um sindicato. O comandante sabia que o dever dos Baluartes era algo místico e transcendental. Seus membros não eram só empregados, mas irmãos em uma ordem tão solene quanto a cavalaria.

Quando as primeiras muralhas foram erguidas, Calixto e todos os membros originais da guilda passaram a ser conhecidos por outros nomes. Ele seria para sempre Calixto de Khalifor.

Infelizmente, Calixto não chegou a ver a cidade em sua plenitude. Khalifor já estava operante e em grande parte pronta quando ele sofreu um acidente de trabalho e morreu. Foi enterrado sob as muralhas com suas ferramentas e sua máscara — uma grande honra para os Baluartes que davam a vida por Khalifor.

Cerca de 700 anos depois, Khalifor recebeu fragmentos da Flecha de Fogo, o meteoro que matou Thwor Ironfist e o deus Ragnar, destroçando o reino de Tyrondir. Nada disso jamais fez parte da vida de Calixto — ele morreu muito antes da formação do Reinado e nunca suspeitou que o norte fosse um dia ser considerado civilizado. A confluência mística e a devastação da Flecha fizeram com que Calixto despertasse de seu descanso eterno.

Ele se levantou como fazia todos os dias em vida. Verificou que estava de máscara e apanhou seu martelo e suas demais ferramentas. Então rumou para o trabalho. Apenas meses depois, atravessando lentamente as Ruínas de Tyrondir, Calixto notou que algo estava estranho. Ele chegou a Deheon, um lugar desconhecido, mas não encaixou as peças. Finalmente está raciocinando melhor, tendo noção do tempo, mas ainda não percebeu exatamente o que está acontecendo. Ele acha que ainda está em Lamnor. Não notou que não precisa mais comer ou dormir, não lembra por que está num reino civilizado e não mais em Khalifor. Ele acha que está vivo e que o tempo não passou. Quer

Um Morto Muito Louco

Basta uma olhada na ficha de Calixto para notar algumas discrepâncias — ou, no mínimo, escolhas questionáveis. Calixto é diferente dos outros personagens nesta matéria porque não surgiu "pronto". Foi criado para jogar e evoluiu organicamente.

De início, os atributos são diferentes do padrão, pois foram rolados em vez de comprados com pontos. Calixto é um esqueleto sortudo, então (após uma primeira rolagem em que ele acabou com um total de modificadores *muito* negativo), obteve atributos melhores do que seria possível com a compra com pontos.

Também é possível estranhar a falta do poder Oficina de Campo, um dos mais icônicos do inventor. Normalmente, um personagem de suporte como o inventor deveria ajudar o grupo... Mas, com um mestre notoriamente assassino e uma *primeira sessão* que quase acabou em TPK (morte de todo o grupo), o foco em dano, Defesa e RD se provou uma necessidade.

Por falar em dano... A escolha da modificação "maciço" para a marreta pode não fazer muito sentido matemático. Um bônus em ataque ou mesmo um bônus consistente em dano provavelmente seria mais eficiente. Mas, como bom personagem construído organicamente, Calixto foi também pensado para ser divertido. E pouca coisa é mais divertida do que ver a cara de horror do mestre quando um personagem causa *20d6 de dano* com um crítico! Mesmo que seja contra um kobold moribundo, vai valer a pena!

Nenhuma destas variações ou reinterpretações das regras é necessária para jogar com Calixto, nem mesmo aquelas que dizem respeito ao equipamento. Você pode fazer com que ele tenha atributos comprados com pontos, dinheiro e equipamentos exatamente iguais ao previsto no livro básico e um machado de guerra (em vez de uma marreta) e o personagem seria exatamente igual. Seu dano seria menor no 1° nível, mas isso seria ajustado assim que ele chegasse a uma cidade e pudesse obter adamante e uma forja.

voltar a Khalifor imediatamente e pedir perdão ao comandante Khalil. Então retomar o trabalho! A Guilda dos Baluartes conta com ele!

Calixto é o legítimo "peixe fora d'água". Para ele, o norte é um lugar misterioso. Elfos são orgulhosos e poderosíssimos; ver um deles é um privilégio e muitos fazem parte dos primeiros navios que os trouxeram a nosso mundo. Ele se refere a deuses pelos nomes conhecidos em Lamnor (Khalmyr é Hedryl, Lena é Luna) e fala dos reinos do sul antigo (Gordimarr, Mortenstenn...). É um embaraço e um apoio a qualquer grupo de aventureiros que o aceite. Acha que construir e aprimorar armas é um dever sagrado, não apenas um meio de sustento. E, quando finalmente entender que a Guilda dos Baluartes acabou, tomará para si a missão de ser uma guilda de um homem só! E talvez reerguê-la...

Calixto de Khalifor. Osteon, herdeiro, inventor 6; PV 27, PM 24; Def 23, resistência a dano 5, resistência a corte, perfuração e frio 5; corpo a corpo: marreta +12 (6d6+9, x4); à distância: catapulta de ombro +9 (2d6/3d6 com fogo alquímico, 19); For 18, Des 11, Con 11, Int 18, Sab 15, Car 13.

Perícias. Fortitude +9, Guerra +12, Iniciativa +8, Luta +12, Ofício (alquimia) +14, Ofício (alvenaria) +14, Ofício (armeiro) +14, Percepção +10, Pontaria +8, Vontade +11.

Habilidades. *Raça:* Armadura Óssea, Memória Póstuma, Natureza Esquelética, Preço da Não Vida; *Origem:* Itens (x2); *Classe:* Prata da Casa, Engenhosidade, Fabricar Item Superior (1 modificação, T$ 2.000), Mercador, Fabricar Item Superior (2 modificações, T$ 5.000), Fabricar Item Superior (3 modificações, sem limite), Empunhadura Poderosa, Couraceiro, Armeiro, Estilo de Duas Mãos, Ferreiro, Estilo Encouraçado.

Equipamento. Machado de guerra aumentado de adamante maciço (modificado para ser uma marreta), armadura completa reforçada de adamante selada, besta leve aumentada certeira com injeção alquímica (modificada para ser uma pequena catapulta), kit de alvenaria aprimorado, kit de armeiro aprimorado, kit de alquimia aprimorado. Veja mais sobre os itens a seguir.

TÁTICAS

Apesar de sua história e de seu equipamento mirabolante, Calixto talvez seja o personagem mais simples em termos de combate. Ele conta com sua boa Defesa (prestes a ficar excelente assim que ele escolher Blindagem e adicionar sua Inteligência) e RD para sobreviver. E, é claro, com sua fiel marreta para causar muito dano. Como é dito no quadro na página anterior, Calixto foi criado para uma campanha e é usado em jogo. Quando os personagens do grupo foram montados, um dos jogadores decidiu construir um clérigo de Tenebra. Assim, era certo que haveria cura para um osteon. Caso isso não acontecesse, Calixto precisaria ser ainda mais cuidadoso com seus PV. Afinal, ele não tem muitos!

O EQUIPAMENTO DE CALIXTO

Também por ser um personagem usado na mesa de jogo, Calixto tem algumas peculiaridades quanto a seu equipamento. Nenhum bônus, apenas modificações neutras e a maneira como os itens foram adquiridos.

Calixto começou com um tacape Grande de adamante, juntando o dinheiro equivalente a dois itens da origem Herdeiro e os T$ 500 da habilidade Prata da Casa. Isto vai contra a fria letra da regra, mas o mestre permitiu que eu juntasse o "orçamento" de ambas as habilidades para ter um único item mais caro. Por ainda não saber usar armas marciais, ele escolheu a arma simples que melhor representava seu martelo de trabalho danificado por quase 700 anos enterrado sob as muralhas de Khalifor. Calixto usava uma mera armadura de couro (a única que conseguiu comprar), o que garantiu que fosse atingido por 100% dos ataques nos combates do 1° nível.

Seu item conquistado no 2° nível foi uma couraça de adamante — Calixto não tinha "orçamento" para uma armadura completa, então escolheu a melhor armadura leve que ainda permitia aplicar seu bônus de Inteligência na Defesa. Ele só foi usado em jogo até aqui. Tudo a partir de agora é planejamento, o famoso *"build"*. E as coisas começam a ficar mais divertidas.

No 4° nível, Calixto ganha um item com duas modificações. Em termos de regras, seria muito melhor para ele se livrar de seu antigo martelo de trabalho (o tacape) e adotar uma nova arma — afinal, a esta altura ele já sabe usar armas marciais. Mas isso não combinaria com sua personalidade. Calixto não descartaria o martelo ritualístico da Guilda dos Baluartes apenas para fazer mais dano! Conversando com o mestre, combinamos que em termos de regras Calixto venderia o tacape, recebendo 2/3 do valor do item (pela habilidade Mercador). Contudo, em termos de história ele melhoraria seu martelo, finalmente consertando o desgaste, transformando-o numa arma marcial. Já que não existe uma arma marcial de duas mãos de impacto, concordamos em usar um machado de guerra, apenas trocando o tipo de dano de corte para impacto.

Com o dinheiro obtido pela "venda" do tacape, Calixto forja sua catapulta de ombro, usando as regras normais de custo e dificuldade. Mas o que vem a ser uma catapulta de ombro? Nada mais que uma besta leve (a melhor arma de ataque à distância simples que ele pode usar) também modificada em acordo com o mestre para causar dano de impacto. Na verdade, Calixto só usará a catapulta para atirar frascos de fogo alquímico. É quase um lança-granadas medieval. Seu próximo passo, assim que escolher o poder Balística, é aprender a usar armas de fogo e construir um mosquete com injeção alquímica... Um verdadeiro lança-granadas!

Seu terceiro equipamento, já sem limite de custo, é uma armadura completa de adamante. Nenhuma variação de regras é usada aqui. Mas, em termos de história, Calixto aprimora e expande sua velha armadura da Leal Guilda dos Baluartes de Khalifor. Assim, ele "venderá" a couraça pelo preço normal, ficando com o dinheiro.

O que vai acontecer com esse dinheiro? Só a campanha pode dizer. Seria justo que este fosse um "dinheiro virtual", já que na história ele não existe, é apenas um "crédito" que Calixto tem por sua classe. Assim, seria usado *apenas* para pagar por itens fabricados pelo próprio Calixto. Talvez ele possa juntar com os Tibares que vem ganhando como aventureiro para forjar um mosquete aumentado de adamante maciço com injeção alquímica?

LEONEL CALDELA

Como largar um vício ancestral e fazer um perfil de personagem

Sem Background

Um assunto que nunca esgota entre RPGistas é a importância dos backgrounds, os históricos de personagem. Como fazê-los? Há quem goste de escrever páginas e mais páginas, outros ficam com preguiça e usam a velha tática do personagem que sofre de amnésia. Alguns até defendem que o personagem não precisa ter passado nenhum — o que importa é a história que surgir durante a campanha.

Durante algum tempo, fazer um background foi quase uma regra não escrita dos RPGs. Muitos livros mal tocavam no assunto, ou apenas davam algumas dicas vagas para os jogadores e o mestre sobre como pensar o passado dos personagens. Isso mudou com o passar das décadas e, hoje em dia, não só os livros falam abertamente sobre a importância do background, como muitos oferecem regras e mecânicas na hora de criação. Em jogos como *D&D 5ª Edição*, *Pathfinder 2ª Edição* e o mais recente *Tormenta20*, escolher entre um passado ou outro leva a perícias e até habilidades diferentes e únicas.

Claro que não há uma resposta certa. Cada jogador e cada mesa faz do seu próprio jeito, e às vezes a exigência de um background curto ou longo varia de acordo com a proposta do jogo. Mas e se eu lhe dissesse que dá para criar um personagem interessante sem necessariamente sequer pensar no passado dele? E se em vez de criar um plano de fundo para o seu personagem, você criasse um perfil?

O mundo dos roteiros audiovisuais pode ajudar com isso.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Em busca do Prêmio Nobel

Qualquer um que joga RPG há um tempo já presenciou ou até propiciou um background de várias e várias páginas na mesa. Quando temos uma ideia muito interessante para um personagem, ficamos muito tentados a pensar em várias situações que ele pode ter passado, desde a infância, seus traumas, até chegar ao ponto em que chegou: o incrível... primeiro nível de bardo. Se a campanha começar em níveis altos, então, aí mesmo que nos preocupamos em pensar cada detalhe. Colocamos toda a nossa pretensão literária para fora.

O **J. M. Trevisan** escreveu um texto algum tempo atrás sobre como menos pode ser mais. Personagens icônicos de *Tormenta* criados pelo **Marcelo Cassaro**, como Mestre Arsenal e Sandro Galtran, surgiram de frases curtas e breves, de no máximo um parágrafo. Afinal, acaba sendo frustrante quando o mestre não consegue encaixar aquela memória traumática de quando seu personagem tinha só sete anos. Pensar em um conceito amplo e aberto pode ser muito mais proveitoso.

No meio audiovisual, roteiristas costumam chamar isso de "perfil de personagem". Muito antes de começar a escrever a primeira cena, o roteirista cria a bíblia da obra, uma espécie de documento que resume a trama e os personagens. O roteirista não gasta páginas e páginas para cada personagem — um único parágrafo ou frase bem escrita já é mais que o suficiente.

Mas e quando aquela sua ideia muito legal fica difícil de resumir em um parágrafo ou frase? Muitos roteiristas também sofrem com isso, mas fazem de tudo para manter tudo coeso em no máximo um parágrafo. Isso acontece porque um leitor de bíblia costuma ser um potencial investidor, tem pouco tempo e vários outros projetos para ler.

Eu sei, você vai dizer que é só um jogador, e seu mestre não vai se incomodar se tiver que ler dois parágrafos em vez de um só, né? Você está certo. Mas mesmo que queira aumentar um pouco as linhas, às vezes a ideia simplesmente não vem. Pensar em um perfil, em vez de um passado, ajuda a desbloquear.

Então como fazer um perfil?

Até agora, pode parecer que perfil e background são a mesma coisa, mas a diferença fica mais evidente ao ler os dois. Um background acaba se tornando um texto narrativo, enquanto um perfil é essencialmente descritivo. Não é raro começar um background com *"Quando Fulano era jovem..."* ou *"Na infância, um trauma mudou Fulano..."*, e embora perfis possam começar assim, raramente isso acontece. Por prezar mais pela descrição, perfis começam com *"Fulano é"*. Assim, com uma afirmação, dizendo logo de cara do que se trata o personagem. Para exemplificar, vamos usar Mestre Arsenal em um background e depois em um perfil:

"Muitos anos atrás, Mestre Arsenal veio de outro mundo, destruído por uma guerra da qual ele foi o único sobrevivente. Ao chegar em Arton com uma infinidade de armas avançadas, Arsenal se dedicou a obter mais itens mágicos, se tornando sumo-sacerdote de Keen, o deus da guerra."

Veja como foi possível resumir a história do Mestre Arsenal em um parágrafo, exatamente como o Cassaro e o Trevisan defendem. Não cabe aqui como era a vida dele nesse outro mundo, como foi o único sobrevivente... nada disso. Ainda assim, isso que está escrito é um background. Um perfil seria algo como:

"Mestre Arsenal é sumo-sacerdote de Keen, o deus da guerra, mesmo sendo oriundo de um mundo que foi destruído por uma guerra devastadora."

Além de menos linhas, o que o perfil deixa mais evidente que o background? Quem Mestre Arsenal é, e não sua origem. A origem ainda é mencionada, mas apenas porque é relevante para o conflito central do personagem, do contrário, nem precisaria estar ali.

E aí vem a segunda dica sobre como escrever um bom perfil: deixe explícita a contradição mais óbvia do seu personagem. Mestre Arsenal é o líder máximo dos ideais da guerra, apesar de ter vindo de um mundo que foi destruído por ela. Ele teria vários motivos para ser o maior pacifista de Arton por ser o único sobrevivente de uma guerra inimaginável, mas em vez disso, só viu glória e mérito na tragédia.

Isso é o que alguns teóricos chamam de *"misbehavior"*: uma contradição inerente do personagem, a mais importante de todas, que move todas as suas atitudes, mesmo que ele mesmo não se dê conta disso. Aos olhos de Arsenal, com certeza sua visão de mundo não é uma contradição, mas dada a natureza de tudo que passou, é claro que ele pensaria assim. Em um filme, o que costumamos ver é um protagonista ter seu misbehavior corrigido ou punido pela trama. No caso de Mestre Arsenal, a punição veio pela mão dos próprios personagens jogadores!

Então, uma boa forma de pensar um perfil é:

"[Nome do personagem] é / tem / quer _____, mas / apesar de / mesmo _____."

Comece afirmando a coisa mais importante sobre seu personagem. Se isso incluir visual, aparência e idade, tudo bem. Depois, ofereça algo oposto, inesperado ou no mínimo controverso sobre o que você acabou de definir.

Isso funciona, mas por quê?

Existem várias respostas sobre por que personagens criados assim são considerados bons personagens. A mais simples é que isso gera empatia na audiência — e no caso do RPG, nos outros jogadores e no mestre.

Toda história precisa de conflito, e se o conflito for apenas jogar um protagonista contra um dragão para tentar salvar o reino, já serve. Um conflito externo é o mínimo que se espera. Mas quando esse protagonista na verdade é filho do dragão, as coisas complicam. É certo se levantar contra o próprio pai, não importando quão terrível ele seja? De repente, estamos mais próximos da história, porque o conflito do protagonista é algo com o qual conseguimos nos relacionar. Ao criar um conflito para o seu personagem, você vai se sentir mais próximo dele, vai entendê-lo melhor, e os outros jogadores também. O mestre vai poder usar isso no decorrer da campanha, colocando essa questão sob os holofotes da narrativa.

Graças a um bom misbehavior, conseguimos imaginar quase perfeitamente o que um personagem faria ou deixaria de fazer. É isso que causa aquela sensação de *"ih, e agora, o que ele vai fazer?"*, quando meio que já esperamos pela resposta. No seu jogo, vai ser o *"e agora, o que você vai fazer?"* do mestre, quando você e a mesa toda meio que já vão saber o que está prestes a acontecer — até para surpreender todo mundo e acabar acontecendo outra coisa, porque o personagem resolveu tentar diferente!

Demonstrando com exemplos

Embora nem todo personagem que já foi criado tenha em mente tudo que foi exposto aqui, a maioria dos que aprendemos a amar e/ou a odiar segue essa lógica, mesmo que o criador não tenha percebido. Aqui vão alguns exemplos:

"Sandro Galtran deseja ser um grande ladrão, mas diferente do pai, que foi um dos maiores ladrões de Arton, é extremamente atrapalhado e incompetente no ofício."

Por tabela, dá para escrever até o perfil do pai do Sandro:

"Leon Galtran foi um dos maiores ladrões de Arton, mas se arrependeu da vida de crimes e se nega a ensinar o ofício da ladinagem para o filho que o admira tanto."

Indo para o mundo das séries, temos o maior traficante de metanfetamina da ficção:

"Walter White é um gênio da química que tinha um futuro promissor pela frente, mas por circunstâncias da vida, acabou se tornando um professor de ensino médio frustrado e endividado."

Não foi necessário falar sobre que futuro promissor seria esse, nem que ele vai se tornar um criminoso perigoso. Apenas expor a sua frustração em contraste com a sua genialidade já foi o suficiente para entendê-lo. Até o Ned Stark de Game of Thrones possui um misbehavior bem claro:

"Eddard Stark é o honrado e valoroso senhor de Winterfell, sem nenhuma mancha na reputação, exceto pelo único filho bastardo que teve durante uma campanha militar."

Claro que a gente viria a descobrir mais para frente na série que o misbehavior do Ned foi outro, mas ainda assim foi uma tremenda contradição com seus valores. Não à toa, há cenas e mais cenas nas quais isso é jogado na cara dele. Jaime Lannister tem um perfil parecido:

"Jaime Lannister é um cavaleiro infame, conhecido como Regicida, mas só matou o rei porque não tolerava mais suas crueldades."

O conflito de Jaime culmina naquela famosa cena do banho com a Brienne, que depois foi ignorada nas temporadas finais pelos roteiristas da série… mas para evitar falar mal de GOT, vamos para outra mídia: animês shounen também exploram esses contrastes, como o protagonista de *Haikyuu*, uma história sobre vôlei:

"Shoyou Hinata deseja ser o melhor atacante de vôlei possível, apesar de sua altura estar muito abaixo da média para isso."

Em *Demon Slayer*, um dos animês mais famosos da atualidade, podemos notar isso no protagonista também:

"Tanjirou Kamadou é um caçador de oni e deve matá-los, apesar de procurar uma cura para a terrível maldição, já que sua irmã também se tornou uma oni."

E, como último exemplo, há o Eren, protagonista de *Attack on Titan*:

"Eren Yeager deseja se vingar de todos os titãs, exterminando-os, mas para isso precisa se tornar um titã ele mesmo."

Nenhum desses perfis precisou entrar em muitos detalhes sobre o passado dos personagens. É claro que isso pode e deve ser trabalhado nas tramas, da mesma forma que o perfil de um personagem de RPG vai ser aprofundado na hora do jogo. Seria possível criar alguém como o Eren, por

ENCONTRO ALEATÓRIO

exemplo, e só estabelecer que a mãe dele foi devorada por um titã depois, em algum diálogo na mesa de jogo.

Sugestões para a sua mesa

É claro que, depois de explicar como o perfil de personagem pode ser legal e dar vários exemplos, não poderiam faltar sugestões para você usar na sua mesa. Talvez você prefira outro nome, ou outro tipo de contexto… Use e abuse dessas ideias, podendo mudá-las da forma que achar melhor.

"Zanshin Himekawa é um semideus filho de Lin-Wu e mestre prodígio de iaijutsu, mas é atormentado por um espírito traiçoeiro que tenta desviá-lo do caminho da honra."

Será que esse espírito é enviado por alguma outra divindade inimiga de Lin-Wu? Talvez o motivo possa ser outro. Defina depois ou deixe o mestre decidir, o perfil já está pronto!

"Prunna era uma barda romântica e apaixonada, mas depois de uma terrível decepção amorosa, suas canções não são mais as mesmas."

Quem é essa pessoa que partiu o coração da Prunna, e como isso aconteceu? É um ótimo gancho para o mestre explorar na campanha.

"Alphonse é um paladino e deve perseguir demônios e cultistas hereges, mesmo sendo considerado uma aberração herética pela sua própria fé por ser um autômato."

Esse perfil é interessante porque, ao mesmo tempo em que define o conflito do personagem, também define algo sobre o mundo. A religião de Alphonse considera a existência de autômatos um erro, e mesmo sendo um, o paladino luta pela sua igreja. Em casos assim, o mestre pode ajudar a encaixar o personagem no mundo do jogo.

Faça o seu também!

O objetivo desse texto não foi repreender quem gosta de escrever páginas e páginas de background, nem quem prefere não escrever nada e esperar a hora do jogo. Se isso funciona na sua mesa (e eu não duvido que funcione!), ótimo. A finalidade aqui foi mais oferecer uma novidade para ser experimentada.

Quando tiver que criar seu próximo personagem, tente usar um dos perfis mencionados aqui de forma adaptada, ou tente criar o seu próprio. A experiência pode se mostrar um ótimo meio-termo entre aquele conto de dez páginas cujas diversas partes nunca vão aparecer no jogo e a tabula rasa que vai criar os próprios sentimentos ao longo das sessões.

Defina o essencial do personagem e deixe os espaços em branco para a campanha. E aí depois me conta como foi!

GLAUCO LESSA

A Ilha da Fênix

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age*, *Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *A Ilha da Fênix* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Os jardins suspensos

Enquanto o grupo descansa na taverna a espera de emprego, é abordado diretamente por um dos emissários do rei. Sua Majestade deseja contratá-los para uma missão...

Os heróis são levados até o palácio e são convidados para um passeio. O rei mostra a eles incríveis jardins com árvores e flores exóticas, que mandou erguer para impressionar outros nobres. Os jardins são bem vigiados, mas inexplicáveis incêndios têm acontecido neles durante a noite. Aos heróis é oferecida justa recompensa para vigiar e proteger uma única macieira. Não é uma planta comum — explica o rei — mas uma árvore de onde nascem maçãs douradas, abençoadas pelos deuses.

Enquanto soldados patrulham os jardins, aos heróis cabe a honra duvidosa de guardar tal árvore!

Passam noites em seu posto de vigia. A ronda é maçante e nada acontece no jardim idílico. A árvore possui 12 frutos, e são mesmo maçãs mágicas. Comer uma delas restaura completamente a saúde de um indivíduo e cura todos os seus ferimentos, uma hora após a ingestão. É possível roubar frutos da árvore, sem dificuldades, mas roubar mais do que 4 chama a atenção de um jardineiro, no dia seguinte, e faz com que os personagens sejam revistados e tenham que se defender perante o rei.

Em uma noite tranquila como as outras, de repente, um pequeno incêndio acontece! Caso um dos personagens vá investigar, não encontra nada, além de pessoas tentando apagar o fogo. Alguns minutos depois, a criatura que causou a distração surge próxima a macieira...

É uma fênix! Uma ave lendária flamejante, de coloração vermelha e dourada. Ela começa a comer as maçãs da árvore e, caso os jogadores tentem impedir, são atacados pela ave. Se sofre dano, a fênix foge esvoaçando pelos céus. Antes, deixa cair para trás uma pena do topo de sua cabeça. A pena é um item mágico. Pode ser usada, uma única vez, para ressuscitar uma criatura morta, sem penalidades.

O rei parece intrigado. Oferece outra recompensa aos heróis, para que lhe tragam a fênix. No entanto, devem capturá-la com vida, pois o mago da corte deseja estudar o animal!

O pássaro surge outra vez, próximo a macieira, em algumas noites. Os heróis têm liberdade para planejar como desejam capturá-lo.

Viagem ao sol poente

Uma vez que a fênix seja capturada, o mago explica que ela é bastante antiga — tem quase cinco séculos! Está doente e próxima da morte. Foi atraída pelos frutos da macieira, capazes de prolongar sua vida natural. No entanto, também está próxima de começar sua migração rumo a um santuário na mítica Ilha do Crepúsculo, onde as lendas dizem que a fênix vai para arder em um pira funerária, renascendo um dia depois.

Ninguém conhece a localização exata da ilha. O rei vê nisso uma oportunidade de clamar seus tesouros. Ele contrata o grupo para mais uma missão: acompanhar o mago em um tapete mágico, seguindo a fênix pelos céus. A bordo do tapete, o mago liberta a fênix e a segue em viagem ininterrupta, até o oceano. Enfim, durante a madrugada, a fênix adentra uma nuvem de tempestade, o mago a segue, perde o controle do tapete e os heróis desabam no desconhecido. Acordam molhados e doloridos, levados por uma forte correnteza até uma ilha, cercada de bancos de névoa.

Lá existem ruínas. É o santuário das lendas.

O santuário, em si, é uma capelinha ao centro de tudo, com uma porta dupla de madeira e sem janelas. O maior tesouro da capela é o altar no seu interior — feito de ouro e cravejado de diamantes. Adjacente ao santuário há uma torre, com uma pira no topo. Os heróis presenciam ela se acender, quando a fênix surge e se aninha lá dentro para morrer!

Os três piratas

Após dormir na ilha, o grupo de heróis é acordado pelo mago da corte, na manhã seguinte — ele aparece vivo em cima de seu tapete voador. Traz notícias: o fogo da pira serviu como farol e trouxe à ilha três navios piratas! Cada tripulação é composta por bandidos comuns e tem três vezes mais integrantes que o grupo de personagens. Além disso, cada uma é liderada por um guerreiro, que é seu capitão. O mago parte em seu tapete para buscar ajuda, e pede aos heróis que defendam o santuário, até ele voltar.

O nome do primeiro capitão pirata é Caolho, e ele ataca o santuário ainda durante a manhã. Seus homens montam um canhão rudimentar em frente a capela, contendo uma única bala, que usam para arrombar a porta.

O nome do segundo capitão pirata é Perna de Pau, e ele ataca o santuário durante a tarde. Seus homens estão armados com flechas de fogo.

O nome do terceiro capitão pirata é Mão de Gancho, mas ele espera até a meia-noite para atacar. Antes disso, sem que saiba, um de seus marujos se aproxima da capela para falar com os personagens, ao pôr do sol:

"Bonito! Um templo aos deuses! O ouro do altar foi cavado por escravos, sabiam? E este tesouro acabará nos cofres de um nobre, que dará apenas uma pequena parte a vocês. Proponho algo melhor. Não gostamos do nosso capitão! É um tirano. Um de vocês pode desafiá-lo para um duelo. Se vencer, torna-se o novo capitão. Repartiremos o ouro como iguais e vocês podem começar uma nova vida em nosso navio, livres... e sem servir a ninguém! Pensem nisso."

Independente da decisão dos heróis, ao fim do último combate, a fênix se levanta da pira e voa nos céus. O símbolo da nova vida que os personagens abraçaram — ou para a qual eles voltaram as costas.

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

O maior oponente em *Final Fantasy VII*, pronto para levar sua espada gigante para *3D&T*, *Império de Jade* e T20!

Sephiroth

Considerado o maior membro de primeira classe da história da SOLDIER, o exército de elite da Companhia Elétrica Shinra, Sephiroth é uma figura envolta em lendas.

Herói da guerra entre Midgar e Yutai, é conhecido pela enorme espada que carrega, que ninguém além dele próprio é capaz de usar corretamente.

Para além da fama de guerreiro invencível, o passado de Sephiroth também é envolto em sombras. Ele diz ser filho de uma criatura conhecida como Jenova, que seria, segundo acredita, a última dos Antigos, uma raça que habitou o mundo de Gaia milênios no passado. A descoberta sobre sua origem pouco a pouco minou sua sanidade, até um evento misterioso que teria acontecido cinco anos atrás, na cidade de Nibelheim — quando desapareceu sem deixar rastros e foi anunciado como morto para o público em geral.

Mas a verdade sobre o que aconteceu é conhecida por poucos, e pode esconder mais do que foi noticiado. Para além da sua suposta morte, é possível que a sua sombra não tenha desaparecido completamente do mundo de Gaia...

Aparência e personalidade

Sephiroth é alto e atlético, com cerca de 1,85m de altura, e possui longos cabelos prateados. Costuma vestir um longo sobretudo escuro reforçado, com ombreiras metálicas e o cinto característico da SOLDIER. Em uma bainha na cintura carrega a Masamune, sua espada lendária, que, com cerca de dois metros de comprimento, consegue ser maior do que ele próprio.

Inteligente e perspicaz, Sephiroth possuía, antes de enlouquecer, uma personalidade melancólica, por se sentir diferente daqueles ao seu redor. A visita a Nibelheim e o gradual entendimento sobre sua verdadeira origem o mudaram por completo. Com uma nova compreensão do seu papel no mundo, passou a ver as outras pessoas como seres inferiores, e ele próprio como o último descendente legítimo dos Antigos, o único herdeiro digno do próprio planeta.

Sephiroth em campanha

Sephiroth é o grande vilão de *Final Fantasy VII*, e um dos mais icônicos antagonistas dos games. Se você estiver usando a adaptação de *Final Fantasy VII Remake* da edição anterior, ele será, provavelmente, o grande vilão da campanha, ou ao menos alguém cuja sombra é sentida constantemente, mesmo que a história jogada seja outra.

Mas é possível utilizá-lo em outros contextos. Na série *Kingdom Hearts*, Sephiroth é visto em muitos mundos diferentes — não se trata exatamente do mesmo personagem, mas você pode usar as mesmas estatísticas. Se utilizá-lo nessa persona de viajante entre mundos, ele pode aparecer facilmente em qualquer campanha.

Alternativamente, também é possível aproveitar seu histórico e personalidade adaptados a outros cenários. Um herói de guerra lendário, enlouquecido e desaparecido, com uma origem misteriosa e em busca de um poder ancestral que o tornará um deus; um vilão final fácil para qualquer campanha. Pode ter pertencido a qualquer grupo paramilitar de elite — como os Cavaleiros do Corvo em Arton, ou um *sentai* do Imperador em Tamu-ra —, e persegui-lo pode levar o grupo a desvendar segredos arcanos do cenário que os próprios deuses preferiam deixar esquecidos.

3D&T 48S

F4 (8) (corte), H8, R6, A6, PdF4 (corte); 70 PVs, 56 PMs

Vantagens: Ataque Especial IV (*anjo sem asas*, F+8, Perigoso, Tempestade de Golpes, 6 PMs), arma mágica (*Masamune*), Ataque Múltiplo (*octoslash*), Equilíbrio de Energias, Grunts, PMs extras, PVs Extras x2, Técnica de Luta (Ataque Violento, Bloqueio, Combo, Contra-Ataque [*scintilla*]), Teleporte, Vigoroso, Voo.

Desvantagens: Insano: Fantasia, Insano: Megalomaníaco.

Masamune (160 PEs): F+4, mitral, afiada, impetuosa, macabra, magistral x3, veloz.

Matérias (104 PEs): Ataque Mágico x3 (água, ar e fogo), Aura Mágica x3 (água, ar e fogo), Explosão x3 (água, ar e fogo), Morte Estelar. Todas as magias com custo variável possuem o limite máximo de PMs.

CHEFE DE FASE

Império de Jade — ND 20

Humano kensei 20, médio, sórdido.

Sentidos: Percepção +26.

Classe de Armadura: 33 (+2 quando usa uma ação de movimento para se mover, +4 quando usa especialização em combate).

Pontos de Vida: 235.

Pontos de Magia: 72.

Resistências: Fort +15, Ref +19, Von +15.

Ataques corpo-a-corpo: Masamune +32 dano 3d6+15 (+4d6 contra criaturas com Honra 10+), 15/x5.

Habilidades: For 17 Des 24 Con 20 Int 16 Sab 16 Car 18 Hon 1.

Perícias: Acrobacia +30, Atletismo +27, Conhecimento (arcano) +26, Iniciativa +30, Intimidação +27, Sobrevivência +26.

Talentos: Abrir Chacra (braços e pernas), Acuidade com Arma, Aparar, Ataque Preciso, Casca Grossa, Chacra Mediano (braços e pernas), Chacra Avançado (braços), Chacra Sublime (braços), Chacra Lendário (braços), Duro de Matar, Empunhadura Poderosa, Esquiva, Especialização em Arma (nodachi), Especialização em Arma Aprimorada (nodachi), Mestre em Arma (nodachi), Mobilidade, Especialização em Combate, Foco em Arma (nodachi), Foco em Arma Aprimorado (nodachi), Reflexos Rápidos, Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Arma eleita. Sephiroth recebe um bônus de +8 em testes de perícia relacionadas a nodachis, e, quando utiliza uma, pode usar o jutsu *arma de dai'Gun*, possui +4 em jogadas de ataque para evitar manobras de desarmar e separar, +8 em testes de Percepção para evitar roubos, e seu multiplicador de crítico é sempre aumentado em 2. A sua arma eleita possui RD 60 e 118 PV.

Poder marcial. Sephiroth pode gastar 1PM para receber um bônus de +4 dividido como quiser entre ataque e dano. Gastar mais PM aumenta o bônus recebido, mas ele nunca pode ser maior do que +20 em cada parâmetro.

Golpe extra. Sephiroth pode gastar 2PM para realizar um ataque extra, até um máximo de sete ataques extras por rodada.

Meditação. Com trinta minutos de meditação, Sephiroth pode recuperar 40 PV e 20 PM.

SOLDIER lendário (poder único): Sephiroth pode usar a Masamune com apenas uma mão, como se fosse uma katana com Usar Arma Exótica, e recebe com ela os benefícios de Acuidade com Arma e quaisquer talentos que o tenham como pré-requisito.

Jutsus: *básico:* golpe do vento distante, ferir membros; *mediano:* golpe voador, velocidade sobrenatural; *avançado:* contra-ataque relâmpago; *sublime:* arma do vácuo; *lendário:* mata-kaiju.

Equipamento: espada Masamune (8 espaços para matérias): *nodachi grande +4 maior ameaçadora sórdida veloz*; uniforme SOLDIER (roupas comuns; 8 espaços para matérias); matérias de jutsus: explosão de fogo (+6 PM, dano +3d6), esfera elétrica (+6 PM, dano +3d8), lâmina de vento (+6 PM, dano +3d8+6), onda de frio (+8 PM, dano +2d6), barreira de eletricidade, barreira vulcânica, muralha da tempestade, tsunami congelante; matérias de suporte: jutsu ampliado x2, jutsu maximizado x2, jutsu irresistível (+4 PM, CD+2) x2, jutsu acelerado (um passo) x2.

Tormenta20 — ND 20

Humano soldado, guerreiro 20, médio.

Sentidos: Percepção +20.

Defesa: 25 (30 quando em combate defensivo).

Pontos de Vida: 235.

Pontos de Magia: 60.

Ataques corpo-a-corpo: Ataques: Masamune +33*, dano 6d6+13 (16-20/x3)

Habilidades: For 17, Des 24, Con 20, Int 16, Sab 16, Car 18.

Perícias:* Atletismo +20, Fortitude +24, Iniciativa+24, Intimidação +21, Luta +20, Misticismo +20, Percepção +20, Reflexos +26.

*como Sephiroth luta sempre sozinho, já está contabilizado o bônus de Lobo Solitário.

Poderes: Acuidade com Arma, Ataque Preciso, Aumento de Atributo x5, Combate Defensivo Empunhadura Poderosa, Especialização em Arma (montante), Esquiva, Estilo de Um Arma, Foco em Arma, Ímpeto, Lobo Solitário, Mestre em Arma (montante), Golpe Pessoal x4 (amplo, atordoante, letal x2), Presença Aterradora, Romper Defesa, Vitalidade.

Ataque especial. Sephiroth recebe um bônus de +4 por PM gasto, dividido como quiser entre ataque e dano, até um limite de 5PM para um bônus total de +20.

Ataque extra. Quando realiza um ataque, Sephiroth pode gastar 2PM para realizar um ataque extra.

Durão. Quando sofre dano, Sephiroth pode gastar 2PM para reduzi-lo à metade.

Campeão. O dano de todos os ataques de Sephiroth aumenta em um passo (já contabilizado). Além disso, quando acerta o seu ataque especial ou golpe pessoal, ele recupera metade dos PM gastos.

Poderes de guerreiro. *Golpe pessoal:* Sephiroth pode gastar +2 PM no seu ataque especial para atingir todos os alvos à distância curta (golpe amplo), +2 PM para deixar atordoado por uma rodada qualquer alvo que sofra dano (golpe atordoante) e +2 PM para aumentar a margem de ameaça em +5 (golpe letal duplo). *Ímpeto:* Sephiroth pode gastar 1 PM para aumentar o deslocamento em +6m por uma rodada. *Romper defesas:* Sephiroth pode gastar +2 PM ao usar seu ataque especial para ignorar a RD do alvo.

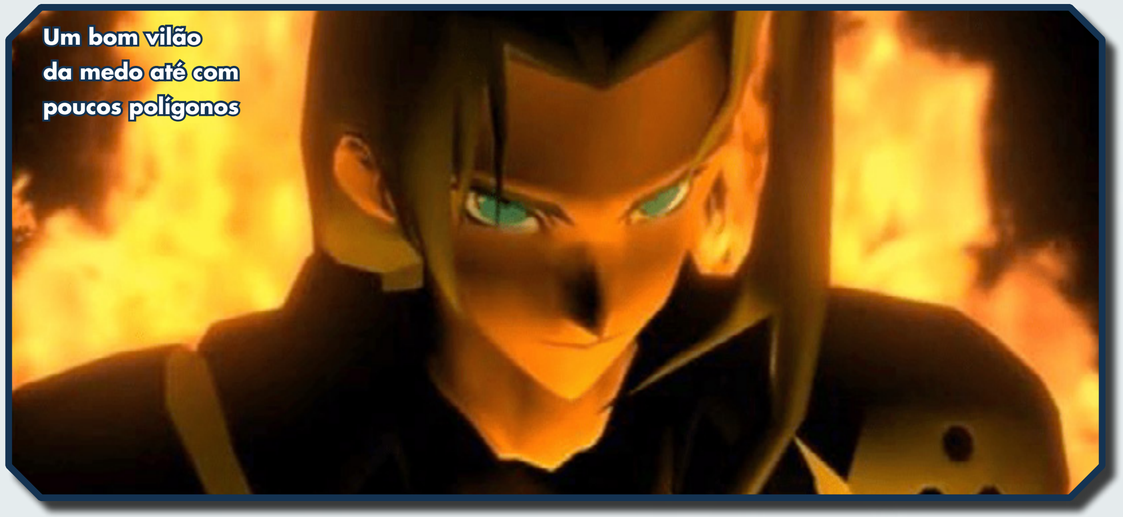
SOLDIER lendário (poder único). Sephiroth pode usar a Masamune com apenas uma mão, como se fosse uma katana com Usar Arma Exótica, e também recebe os benefícios de Acuidade com Arma como se ela fosse uma arma ágil.

Equipamento: espada Masamune (8 espaços para matérias): *montante de mitral grande +4 certeira equilibrada macabra precisa*; uniforme SOLDIER (8 espaços para matérias): *armadura de couro batido sob medida*; matérias de magia: explosão de chamas (+6 PM, dano +6d6), chuva de meteoros, erupção glacial (+6 PM, dano +4d6 gelo +4d6 corte), muralha elemental, relâmpago (+6 PM, dano +6d6); matérias de suporte: magia acelerada x3, magia ampliada x3.

Matérias

Matérias são pequenos cristais esféricos de **mako** - uma forma de energia extraída da própria força vital do planeta -, que podem ser equipadas para conceder ao usuário poderes mágicos. As regras para usá-la em

Sephiroth, o invejoso



Um bom vilão da medo até com poucos polígonos

3D&T estão na adaptação de *Final Fantasy VII Remake* da *Dragão Brasil* 155.

Em *Império de Jade* e *Tormenta20*, você pode considerar que matérias são itens mágicos especiais, usados para conceder o poder de lançar jutsus ou magias sem ter chacras abertos ou pertencer a classes conjuradoras. O custo básico em ¥o ou T$ para adquirir uma matéria é de 100 x custo em PM (50 ¥o/T$ se tiverem custo 0). Isso inclui ampliações: uma magia de *bola de fogo* de *Tormenta20*, por exemplo, custa 3 PM para ser conjurada, portanto sua matéria básica custaria 300 ¥o/T$; para uma matéria de *bola de fogo* que possa causar até +4d6 de dano (o que aumenta o seu custo em +4 PM), o custo final seria de 700 ¥o/T$. O mestre pode modificar esse valor para jutsus ou magias que julgar muito poderosos.

O personagem deve equipar as matérias em espaços especiais nas suas armas, armaduras e outras peças de vestimenta. Adquirir uma arma ou armadura com espaços para matérias aumenta o seu custo em 25 ¥o ou T$ para cada espaço; uma montante com espaço para duas matérias, por exemplo, custaria 100 ¥o/T$. O máximo de espaços para matérias que uma única peça de equipamento pode possuir é 8.

Com a matéria equipada, o personagem pode conjurar o jutsu ou magia pagando o seu custo em PM. Ele ainda é limitado pela quantidade de PM que pode gastar por ação. Para outros parâmetros relevantes (como CD de teste de resistência), caso o personagem não possua o chacra correspondente aberto ou níveis de uma classe conjuradora, considere o nível de conjurador como 1. Um arcanista experiente sempre será mais poderoso do que um leigo!

Um jutsu ou magia conjurado a partir de uma matéria não pode se beneficiar de talentos ou poderes de aprimoramento possuídos pelo personagem; pode apenas ser conjurado a partir dos parâmetros com que foi encapsulado no cristal. O mestre pode permitir que alguns destes talentos ou poderes sejam adquiridos como *matérias de suporte* separadas, que precisam ser equipadas em conjunto com as matérias de jutsus e magias para surtirem efeito, mantendo os mesmos custos (por exemplo, 400 ¥o/T$ para um talento ou poder que aumente o custo de conjuração em +4 PM).

BRUNO SCHLATTER

Astral

O mundo dos astros é mais complexo e profundo do que você pode imaginar, mas é ele que define cada traço da sua personalidade. Que explica os mistérios das suas escolhas. Que determina quem você é.

Milena acredita nisso e não deixa de conferir o mapa astral antes de saber se a pessoa merece sua curta paciência ariana. Dos seus melhores amigos ao leonino no qual ela está interessada, Milena se apoia no que os signos dizem para entender o comportamento e as motivações de cada rum.

Isso até o mundo astral começar a ruir e as coisas saírem completamente de controle...

Disponível nas versões física e digital

ODISSEIAS

JAMBÔ

TESOUROS ANCESTRAIS

Indiana Jones tinha pavor de cobra

Aprenda a explorar os maiores temores do seu personagem

MEDO? EU?

Tínhamos que atravessar a ponte de cordas de qualquer jeito. Não havia outro caminho e precisávamos chegar até o outro lado.

A ponte não parecia muito segura, mas achávamos que podia suportar nosso peso, desde que tivéssemos algum cuidado. Era só olhar onde pisávamos.

Foi quando o Ed deu as costas à ponte e disse: *"Alguém vai ter que me conduzir, porque eu vou atravessar vendado..."* e começou a improvisar uma venda.

***"Não sabia que você tinha medo de altura, Ed..."* eu disse.**

"Não tenho medo de altura. Só de besouros. A ponte está cheia deles, e não consigo nem olhar para esses bichos nojentos."

Só então percebi que realmente havia alguns besouros na ponte. Eram do tamanho de feijões, e pareciam totalmente inofensivos...

RPG é um jogo de contar histórias. Sem uma tela, quadrinhos ou gráficos de videogames, contamos apenas com a imaginação para entender o mundo da aventura. E aqueles que preferem um livro de terror a um filme podem confirmar que, na imaginação, tudo é mais assustador. Portanto, pode parecer meio óbvio, mas o medo está presente em praticamente todos os cenários, sistemas e estilos de RPG.

O medo é uma ferramenta importantíssima para acrescentar tensão e emoção para campanhas, aventuras e similares. Praticamente todos os sistemas têm regras para lidar com o medo, pânico e coisas do gênero. Alguns com mais detalhismo que outros.

Na linha Storytelling, onde interpretamos vampiros, lobisomens e outros monstros, o medo parece não ser tão importante — mesmo se tratando de jogos de horror. Isso acontece porque as criaturas sobrenaturais somos nós! Mas o medo ainda está lá, como parte fundamental do Mundo das Trevas. Afinal, há outros vampiros mais poderosos. A intriga impera. Alguém está sempre tentando passar você para trás, ou usar você como peão em seus planos. O medo existe na forma da desconfiança, paranoia, tramas e esquemas engendrados nas sombras. Profecias obscuras sobre o retorno de antigos horrores também são fonte de medo nesses jogos; já que nem os predadores da noite estão livres de serem caçados. Este é um mundo punk-gótico, tétrico e sem esperanças. O medo é como o cimento que une e mantém as fundações do cenário.

Profecias e horrores antigos também são motivo para medo em *Call of Cthulhu*, jogo baseado nos livros de **H.P. Lovecraft**. Este autor escreveu (muito!) sobre o efeito de um medo muito poderoso na mente humana, e como ele pode destruir a sanidade.

CoC é um grande clássico do RPG de horror. Seus personagens não saem por aí matando monstros, mas sim fugindo deles — quando têm sorte! As habilidades mais usadas não são aquelas que envolvem combate, mas sim as que servem para fugir e se esconder! Durante uma boa aventura de Cthulhu, os investigadores do desconhecido (e também os jogadores) vivem com medo, pois entendem que o mundo esconde horrores muito maiores do que podem enfrentar. O maior inimigo não é o Grande Cthulhu, mas sim o medo que ele causa.

Tormenta também é marcada pelo medo daquilo que é incompreensível, com sua tempestade demoníaca de monstros de aparência aberrante. Elas evocam um medo tão completo e absoluto que a mente mortal sequer consegue lidar com isso, deixando seus heróis loucos de terror!

O medo também está nos mundos de D&D. No cenário gótico de *Ravenloft*, o medo é abordado de forma mais tradicional, seguindo os moldes de grandes obras da literatura de terror, como *Drácula*, *Frankenstein*, *O Médico e o Monstro* e outros. Praticamente cada um dos Lordes que comandam este mundo diabólico é inspirado em algum monstro clássico. Os reinos dali têm identidade própria, sendo mais ou menos desenvolvidos, com culturas diferenciadas ou monstros particulares — mas em todos eles, sentimos uma atmosfera de ameaça.

Essa é uma das formas mais clássicas de medo: o perigo iminente, que nunca se concretiza quando você espera, mas sim quando você não espera. É como quando você está sendo perseguido por algo medonho, tropeça, cai, espera pelo pior... e a coisa sumiu! Então você se levanta aliviado e — BLAM — o perseguidor aparece do lado oposto. Só então você acorda. Vamos, não adianta negar; você já teve pelo menos um pesadelo exatamente assim!

Existem, claro, muitos outros jogos com abordagens mais detalhadas sobre como usar o medo em campanhas de RPG. Cada um tem seu jeito particular de amedrontar os jogadores (ou Mestres). Mas um ponto todos têm em comum: o medo é uma ferramenta usada contra os jogadores, quase nunca por eles. Sem levar em conta, claro, quando algum jogador

mais esperto usa o próprio clima de terror para ter uma ou outra vantagem na aventura.

O assunto, no caso, não é bem esse.

Sozinho no escuro

O que torna divertido jogar RPG? Degolar orcs? Sim. Explodir esqueletos com bolas de fogo? Também. Sacanear aquele NPC muito mais poderoso do que vocês? Com certeza. Inventar um personagem único, marcante, memorável, sobre o qual você e seus amigos vão contar muitas histórias e dar muitas risadas, mesmo anos depois da aventura? Ah, agora estamos chegando lá...

Já falamos inúmeras vezes sobre como tornar um personagem mais que um amontoado de números em uma ficha de papel; como dar uma "cara" e uma série de traços de personalidade que ajudam (ou atrapalham, dependendo do caso) na campanha. De qualquer jeito, esses traços e qualidades são ferramentas do jogador para melhorar suas horas de interpretação.

Um desses traços de personalidade, um dos mais esquecidos e quase nunca utilizados é justamente o medo.

Claro, alguns jogos permitem que o personagem tenha fobias como uma desvantagem, em troca de algum "suborno" — você ganha pontos para gastar em outros poderes. *3D&T* é um bom exemplo disso, entre tantos outros sistemas. No entanto, em jogos que não tenham esse tipo de mecânica, um jogador nem pensa em sugerir que seu herói aventureiro tenha medo de alguma coisa. O que é estranho, já que todos temem algo. Até os maiores heróis.

Fobias como desvantagens que dão pontos são casos graves. São temores que realmente atrapalham o personagem. Um herói de RPG que tenha um medo forte o suficiente para ser descrito em regras, com penalidades em rolagens de dados e tudo o mais, seria alguém muito doente, que no mundo real necessitaria de tratamento médico.

Esse cara não tem medo de cobra, tem medo desse filme

E todas as outras formas menores de medo? São estas que podem servir muito bem para tornar um personagem diferente. Mais verdadeiro. Porque, como já foi dito, todos têm medo de alguma coisa — mesmo que não seja uma fobia, um medo tão absoluto que faça você subir pelas paredes.

O medo é uma das emoções mais primordiais do ser humano. Uma ferramenta da natureza para evitar que a gente saia fazendo besteira, colocando dedo em tomada e peitando sujeitos com o dobro do nosso tamanho.

Quando nascemos, temos alguns medos básicos, que visam nossa preservação. Medo de cair, de barulho, de coisas que não conhecemos, do escuro... tudo que possa significar algum perigo para nós. Alguns teorizam, inclusive, que os dois temores mais profundos na mente humana (quedas e cobras) são herança de nossos antepassados mais distantes: quando você vive em árvores, cair ou ser picado por uma cobra são as formas mais fáceis de morrer.

TESOUROS ANCESTRAIS

Com o tempo, vamos aprendendo novas formas de medos, obtidas através do conhecimento adquirido. Medo de ser assaltado, atropelado, de doenças... em maior ou menor grau, dependendo da pessoa. Esse medo é chamado por alguns de prevenção. E o medroso, de precavido. Mas no fundo, todos nós sabemos: isso ainda é medo.

Pode acreditar: mesmo aquele cara durão tem os seus medos. A diferença é que ele sabe como não se deixar levar por eles e continuar a vida. Inúmeras pessoas mantêm alguns medos da infância, ou outros até mais enraizados, por toda a vida. Eles apenas aprendem como lidar com eles.

E o que isso tem a ver com seu herói de RPG?

Para torná-lo autêntico, você deve lhe dar algum motivo para medo — mesmo que isso não signifique absolutamente nada em termos de regras. Em um mundo de fantasia, ter medo de dragões seria muito natural. E esse é justamente o problema. É fácil ter medo de algo notoriamente perigoso, capaz de te matar, devorar, fazer ensopado ou outras coisas desagradáveis.

Mas e quanto aos medos comuns? Aqueles do dia-a-dia? Que tal um vampiro com um medo irracional de peixe? Ou um guerreiro de armadura e espada que pode cortar um orc como um tomate, mas que teme o som do trovão por acreditar que os deuses estão zangados com ele? Um osteon morto-vivo poderoso, mas que tem medo de abelhas, já que perdeu sua primeira vida assim? Medo não precisa fazer sentido. Medo é irracional. Um personagem pode temer alguma coisa — qualquer coisa — sem motivo algum. Ou, pelo menos, sem nenhum motivo que ele mesmo consiga entender.

A irracionalidade desse tipo de medo pode até ser engraçada, ou não fazer muito sentido para os outros jogadores, mas é justamente aí que está o grande trunfo. Por não ter lógica, acaba parecendo ainda mais real.

Problemas catalogados e listados, com rótulos certinhos e explicações coerentes, nem sempre são possíveis ou disponíveis. Demora para que alguém entenda a si e suas qualidades. Uma pessoa real não sabe o que consta em sua própria Ficha de Personagem; ela não sabe que diz "medo de ursinhos" ali no espaço marcado para desvantagens.

Muitas vezes, alguém que tem um medo antigo sequer sabe que tem esse medo, ou que ele é infundado até ser confrontado por ele. Quando descobre, dificilmente vai entender o porquê de sofrer calafrios ao ver uma barata!

Você tinha medo *dele*?!

Aquele aventureiro incrivelmente forte, que derrota todos em combate, pode ter verdadeiro pânico de um fulano qualquer — mas que quando era pequeno, batia nele todos os dias!

O tal aventureiro cresceu, fez exercícios, aprendeu a lutar e tudo o mais. Mas o cara que batia nele ainda parece grande, mau e perigoso. Qualquer outra pessoa que olhar o sujeito pode dizer: "Você estava com medo disso? Já derrotou caras mais fortes..."

Mas como o medo é irracional, provavelmente nem o próprio personagem que carrega o medo sabe o porquê da coisa, o que é muito interessante para o jogador resolver. É a velha história do personagem que ainda está se conhecendo aos poucos, que até mesmo pode servir para o Mestre "pescar" ganchos para histórias futuras.

Usando um exemplo anterior, o guerreiro que tem medo de trovão pode ter sido derrotado por um mago fracote que fez uma simples magia sonora. Como ele tentaria contornar a situação? Afinal, o medo dele não é daqueles que deixa paralisado — ele apenas ficou assustado por alguns segundos, o suficiente para o mago fugir. O que ele faria para pegar esse mago?

E o vampiro com medo de peixe (mesmo morto, embrulhado em jornal) e que precisou se esconder em uma peixaria, porque o cheiro confundia os lobisomens que o estavam perseguindo? Ele não vai entrar em pânico, mas tentará sair dali o mais rápido possível, ou fechará os olhos e ficará repetindo "é só comida de gato, é só comida de gato".

Procurar medos comuns, que não façam diferença nas regras, é uma excelente forma de dar ao personagem alguma profundidade e complexidade adicional. São situações exageradas, mas servem para mostrar que pequenos medos tornam o personagem mais divertido, carismático e marcante do que o destemido guerreiro que nada teme.

Então, tenha medo, muito medo...

ROGERIO SALADINO

que tem medo irracional de bonecas de porcelana

MARLON TESKE "ARMAGEDDON"

perseguido por fãs de capivaras até hoje

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Givan
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Adriano Silva
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Luna
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Andrey Almassy
Angelo Castelan
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antonio Arleudo Costa
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Gaspar De Freitas
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur Colombo Sampaio De Freitas
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aruã Monteiro
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Augusto Soriano
Augusto Stroligo
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Godoi
Bruno Grimaldi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Müller
Bruno Sakai Costa
Bruno Vieira Marucci
Bryan Sousa De Oliveira
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Henrique De Vasconcelos Domingos
Caíque Martins
Calvin Semião
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Augusto Bezerra Gomes
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern

Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassiano Ricardo Umlauf
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Dinis
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Karpinski
Davidson Andre
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Deyvison Stalone
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Castro
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Sparenberger
Edson Jose Nascimento
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Feitosa Ribeiro
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Émerson Luz
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Luiz
Fabiano Bruno De Azevedo Machado
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Andrade Porcel
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Moreira Egger
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Barrocal
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Barbosa
Filipe Barreto Gonçalves
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Isaías Pádua Carvalho
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Menino
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Gervasio Da Silva Filho
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Capelaço
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hudson Legnar
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugo Villanova
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Thiago
Igor Z. Favro
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
James Mcbryan
Jandir Roberto Manica Neto
Jardel Santos Bulhões
Jean Carllos
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Da Rosa
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João E Priscila Schlindwein
João Guilherme Pedrílio
João Matheus Catin
João Neto
Joao P. Arantes
João Paulo De Oliveira Andrade
Joao Paulo Melatto Fogo
Joaõ Pedro
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Joel Jurema
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jonquiel Costa Barbosa Dos Santos
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Eduardo Da Silva
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio César Eiras
Júlio Gasiglia Serradas
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kalliandru Jivago Palone Meschede Coelho De Oliveira
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla

Kelvin Vieira
Lara Jennifer
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Lima
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Quintas
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Casanova Nogueira
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Menezes
Lucas Olímpio
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Silva Marques
Lucas Sorensen Paes
Lucian Costa Silva
Luciana Nietupski
Luciano Deziderio
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Lucio Pedro Limonta
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Guerreiro
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcio Romao
Márcio Saldanha
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Sousa
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Maria Luciana Lima
Mário Brandes Silva
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Marlon Ricardo
Mateus Guida
Mateus Henrique Dos Santos Paz
Mateus Rego Queiroz De Melo
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Bolognini Nunes
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Mauricio Soares
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio Andrade
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro De Souza
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Trevisan Gonçalves
Pedro Henrique Vieira Lacerda
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Artur
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Mendonça
Renato Motta
Reric Carneiro
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Albuquerque
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Matheus Vicente Felix
Richard Aguiar Bueno
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rick T
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Branco
Rodolfo Caravana
Rodolfo Marcolino
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Willian
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Freitas
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Lucas Vieira Monteiro
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romulo Bartalini
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Sávio Pita
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Sulleman Silva Martiniano
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theo Mendes
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Tavares Corrêa
Thomas Teixeira Guimarães
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Alves De Souza
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vander Oliveira
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Eduardo Nascimento
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Lima Da Silva
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Albani
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Soares Alves
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallace Bento Cordeiro Chaves
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Welton C. Oliveira
Wesley De Oliveira Batista
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Willian Moreira Dos Santos
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Wilson Luis
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Santos Leite Alves
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Abelheid
Acciraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Alan Santana
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Anesio Vargas Junior
Antonio Mombrini
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Teixeira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Caio Fernandes
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Martins Bezerra
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Larrat
David Torrini
Dean Silva
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Calicchio Boaro
Diego Moreira
Diego Moreira Cardoso

Diego Oliveira Lopes
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Santos De Lima
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Franklin Dias
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel P Sasaki
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Ripfom
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Vilella
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giulia Araújo Chaves
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Puppim
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Gustavo Vilella Whately
Haniel Ferreira
Heberth Azevedo
Heitor Carriel De Abreu
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Oredes Agapito
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury Velázquez
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor Teixeira Da Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Juliano De Oliveira
Juliano Ferreira Gonçales
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Itikawa
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Alves
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leldias
Leo Aguiar
Leonardo Alberto Souza
Leonardo Cibulski
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gomes
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D’Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Valerio
Marco Aurelio Santana Ribeiro
Marco Menezes
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Matheus Borges Ziderich
Matheus C. Medvedeff
Matheus Dias
Matheus Henrique
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Pablo.Pochmann@Gmail.Com
Patrícia Brito
Paulo Emilio
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bezerra Barbosa
Rafael Chagas Vieira
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Rauldouken O’Bedlam
Raulindo Souza
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Mazzeo Juliano
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Girasol
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Samuel Pereira
Sascha Borges Lucas
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D’Avila
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Tartarotti Ries
Vevé Leon
Vially Israel
Victor Antoniassi
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor T Melo
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinícius De Jesus Gonçalves
Vinicius De Lima Nascimento
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellerson Monteiro Dos Santos
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Wolf Fivousix
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação da ilustração de Henrique DLD para a matéria de capa original desta edição!

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS